

GT RACING'97

pełna wersja

4 pełne wersje użytków
w tym program antywirusowy

2xCD

CD-ACTION

Numer 12/98 (31)
Grudzień 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena 14 zł 99 gr

Tylko u nas
megarecenzje:

Heretic 2

Sin

Pyt grające demo
polskiego Quake'a

Oraz:

Populous: The Beginning Guide
Klingon Honor Guard
Shogo: Mobile Armor Division
NHL Hockey '99

Wesołych Świąt!



PYŁE



... I CO ZROBISZ ?
PYTAM, CO ZROBISZ, SKORO NA DRODZE DO WOLNOŚCI
STOJA CI POTOMKOWIE WALCZĄCYCH TU NIEGDYS NARODÓW,
NAJEMNICY, INTRYGI OBECNYCH WŁADCÓW ARENY,
A JEDYNĄ RZECZĄ, KTÓREJ MOŻESZ BYĆ TUTAJ PEWIEN,
JEST WSZECHOBEDNY PYŁ

OPTIMUS NEXUS

OPTNEXUS@DNET.PL

WWW.NEXUS.OPTIMUS.COM.PL

Numer 31
Grudzień 98

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski, Lukasz Nowak,
Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,
Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Lukasz Bonczol, Guillaume Charroux
(Francja), Brenda Garneau (Kanada),
Paul Rigby (Anglia), Michał Krasnodębski,
Piotr Lasoń, Maciej Jakubski,
Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083

e-mail: cdaaction@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z piśmie zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Naczelne Zwierzęta - Zwierzzenia na Święta

Zbyszek: Szczęście sprzyja odważnym i tym oto sposobem szczęśliwie dobrnęliśmy do grudnia. A w grudniu jak to w grudniu - jest miło. Mikołaje przemierzają świat wzdłuż i wszerz, śnieżek prósy sobie rozkosznie, w kominku ogień trzaska radośnie, pali się choinka (bo stała blisko kominka). Prezenty, prezenty!

Jurek: Ja też bardzo lubię grudzień. Cieszę się szczególnie z tego, że jako przedstawiciele rządu naczelnych będziemy mieli nareszcie okazję przemawiać bardziej ludzkim głosem. Nawet przygotowałem sobie na tę okazję specjalne przemówienie...

Zbyszek: Lepiej nie! To nie jest dobra okazja do przemówień. Święta to idealny czas na podsumowanie roku i na plany na przyszłość (stąd właśnie kolejny raz ankietą w CDA). Po pierwsze nie jesteś u nas jedynym przedstawicielem fauny i flory. Nie zapomnij o tym, że za naszą sprawą (wstyd się przyznać) czytelnicy otrzymali do swoich kompków cybernetyczne zyjątko o nazwie (tfuu!!!) Marburg A!

Jurek: Czy masz na myśli słynnego już w całym kraju i świecie wirusika? Marburg jest zaawansowanym (technologicznie) polimorficznym wirusem działającym pod Windows95/98. Jest IGNOROWANY przez wiele programów antywirusowych, nawet tych, które stosują heurystyczną metodę analizy plików (choć na szczęście są już skuteczne metody jego wykrywania i uleczenia... szkoda, że dotarły do nas już po tym feralnym fakcie).

Wirus ten infekuje pliki typu EXE oraz SCR (screen savery). „Lubi” atakować banki danych programów antywirusowych i nie wiezieć czemu upodobał sobie pliki typu exe rozpoczynające się na literę V (jak Virus?). Marburg uaktywnia się w trzy miesiące od daty pierwszej infekcji danego komputera (wcześniej po prostu się mnoży, przy czym jednak sam ten fakt może niekorzystnie wpłynąć na działanie komputera, powodując np. zawieszanie się Windows, wskutek infekcji istotnych plików systemowych - t o już kwestia szczęścia). Po trzech miesiącach rozpoczyna „zabawę”. Jeśli komputer usiłuje skorzystać z zainfekowanego pliku, a jest to ta sama godzina, w której nastąpiła pierwsza infekcja systemu, zarażony plik ulega destrukcji lub uszkodzeniu.

Wirus Marburg ujawnił się m.in. na CD-kach niektórych magazynów w Australii, Anglii, Słowenii i Szwecji. Pojawił się też... na CD z oficjalną amerykańską wersją gry Wargames!!! No i na koniec zawitał do nas (choć to pewnie jeszcze nie koniec listy pechowców). Pocięcha w sumie żadna - no ale jak widać nie tylko my się sfrajerowaliśmy ;(.

Szansa, że jakiś wirus przeniknie na CD zawsze istnieje, niestety...

Nigdy nie można zapewnić 100% „czystości” Cover CD. (Bo zawsze może być tam nowy wirus, którego nie rozpoznają wykorzystywane do kontroli, programy antywirusowe). I jak widać słowo stało się ciałem... Kiepską pocięchą jest fakt, że udało się nam jednak uniknąć „podarowania” Wam innego wirusa (CIH), który również ostatnio się pojawił; ma się on do Marburga tak, jak stado głodnych piranii do natrętnego komara...

Zbyszek: Proponujemy skorzystać ze szczepionki zamieszczonej na cedeku. Zainstalujcie sobie Pandę - program antywirusowy w wersji shareware albo AntiVirenKit (oba programy są na krążku) i później dobrze sprawdźcie twarde dyski, szczególnie jeśli używaliście płytki z demami w październiku. Radzę się pospieszyć, bo jeszcze nie minęły trzy miesiące od złapania Marburga! Nawiasem mówiąc radzimy rozpakowywać demka z październikowego numeru „ręcznie” - wirus zagnieździł się bowiem... w menu (oraz demie Urban Assault na dodatek). Samodzielne rozpakowywanie dem nie powoduje w tym momencie groźby infekcji. Naturalnie CD z pełną wersją gry jest z całą pewnością czyste!!! (Dobre i to). Tak w ogóle to lepiej używać programów antywirusowych zawsze i pamiętajcie - Trust no one (nie ufajcie nikomu, jak mawiają Indianie w AX)!

Jurek: Zatem - PROSIMY O WYBACZENIE. Zdajemy sobie sprawę, że taka wpadka poważnie nadwyrężyła naszą reputację, że może wywołać u części czytelników uraz do CDA itd. Ale - jak mówi staropolskie powiedzonko - prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie... Będziemy stawać na głowie, by podobna wpadka już nigdy nie miała miejsca (choć podkreślam, że to naprawdę nie jest TYLKO kwestia naszej dobrej woli), no i postaramy się, by kolejne numery CDA sprawiły, iż szybko zapomnicie o tym bardzo przykrym upominku, który Wam niechcący zafundowaliśmy.

Zbyszek: Mam też nadzieję, że masowo odpowiecie na ankietę zamieszczoną na 93 i 94 stronie. Po prostu wpiszcie odpowiedzi i wyślijcie na nasz adres. Na tych z Was, którzy nadesłali ankietę najszybciej, czekają upominki. I tak oto znówu jesteśmy przy prezentach. No cóż życzę Wam i sobie, by było ich w tym miesiącu jak najwięcej.

Jurek i Zbyszek: A ponadto życzymy Wam, w imieniu całej ekipy CDA, Wesołych Świąt!!!

Sfrustrowani i zainfekowani wirusem (grypy)

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa



Co w styczniowym numerze?



INFOGRAMES

PRISONER OF ICE



On...
pla...
alot...
icy...
military camps and Buenos Aires espionage, obsession with horror and intrigue if fuel your fear of the Cthulhu Mythos.

On your voyage, you will encounter a most powerful and evil army of deadly creatures, led by the vilest of all - Cthulhu. Once imprisoned deep beneath the ocean, Cthulhu has returned, determined to conquer the world, with death and destruction all.

You're in charge of your own destiny but beware the twisted events of your voyage will task you every turn. Take the risk. Teleport yourself across the globe to a sorcerer's cave, unleash the secrets of aliens frozen in ice or solve the case of smuggled "Top Secret" cargo. Only the ancient rituals can provide the knowledge needed to bat the forces of Cthulhu and save the world. Prepare to face the most chilling adventure on ice.

PEŁNA WERSJA JEDNEJ Z NALEPSZYCH PRZYGODÓWEK W HISTORII GATUNKU.

PRISONER OF ICE - Z TĄ GRĄ ZOSTAWIMY CIĘ SAM NA SAM W CZASIE FERII ŚWIĄTECZNYCH. LODOWA PRZYGODA DOSKONALE PASUJĄCA DO STYCZNIOWYCH MROZÓW. NATURALNIE NIE ZAPOMNIAMY TEŻ O SOLUCJI ;).

A co poza tym?

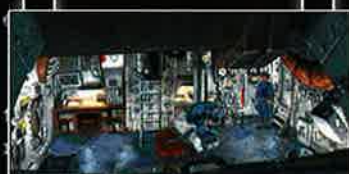
Recenzje gier z głośnej serii Star Wars, Settlers III - relacja na gorąco po premierze, Carmageddon II - wrażenia z gry w pełną wersję psychologicznych wyścigów i oczywiście pełen wór demek najnowszych gier.

To oczywiście tylko wybrane pozycje. Mijmy nadzieję, że producenci nas nie zawiodą i otrzymamy na czas to, co obiecali.

Naturalnie będą też bardzo przyjemne niespodzianki!!!
Dema (m.in.)

Heavy Gear 2, Tomb Raider III, Wargasm, Vegas Game 2000, Lords of Magic SE, MadTrax, Colin McRae Rally, Spearhead, Super Bike, Fatal Abyss.

**Szukaj nas w kioskach
już od 21 grudnia!!!**



Zawartość Cover CD		Signus. The Artefact War	50	Life in the Universe	104
Zawartość Cover CD	6	Tiger Woods 99 PGA Tour	51	Sprzęt	
Gry przegląd		People's General	52	Matrox Millennium G200	106
X-Wing Alliance	10	NHL Hockey 99	54	Samsung DVD Master	107
Battle of Britain 1940	12	Newman Haas Racing	57	Diamond Viper V550	108
Machines	13	Shogo: Mobile Armor Division	58	Test kart video	110
Babylon 5	14	Microsoft Baseball 3D 1998 Edition	62	Kupowanie i używanie drukarek - cz. 2	112
Descent 3	16	Buggy	64	ATI Xpert@Play, Xpert@Work	113
Homeworld	17	Heretic 2	66	Hercules Terminator Beast, Viewtop Titan 5000	114
Star Wars: Behind the Magic	18	NBA '99	72	Intel Celeron 300A	115
Revenant	20	Red Jack - Revenge of the Brethren	74	S3 Trio 3D	116
Falcon 4.0	22	Knights & Merchants	76	Inne	
Gry recenzje		Różności		Action Redaction	118
Fighter Pilot	24	Tipsy	78	Prenumerata	121
NAM	25	USM '98	81	Indeks gier <ul style="list-style-type: none"> • Abyss: Incident at Europe - 37 • Actua Tennis - 44 • Babylon 5 - 14 • Barrage - 40 • Battle of Britain 1940 - 12 • Buggy - 64 • Caesar 3 - 34 • Descent 3 - 16 • Falcon 4.0 - 22 • Fighter Pilot - 24 • Grand Prix Legends - 38 • Heretic 2 - 66 • Homeworld - 17 • Klingon Honor Guard - 30 • Knights & Merchants - 76 • Lode Runner 2 - 32 • Machines - 13 • Microsoft Baseball 3D 1998 Edition - 62 • NAM - 25 • NBA '99 - 72 • Newman Haas Racing - 57 • NHL Hockey '99 - 54 • People's General - 52 • Populous: The Beginning Guide - 48 • Red Jack - Revenge of the Brethren - 74 • Revenant - 20 • Shogo: Mobile Armor Division - 58 • Signus. The Artefact War - 50 • Sin - 26 • Tiger Woods 99 PGA Tour - 51 • USM '98 - 81 • Virus 2000 - 46 • W.A.P.: Israeli Air Forces - 42 • X-Wing Alliance - 10 	
Sin	26	Królestwo Chaosu	82		
Klingon Honor Guard	30	Scena komputerowa	86		
Lode Runner 2	32	Na Luzie	90		
Caesar 3	34	Ankieta!!!	93		
The Abyss: Incident at Europe	37	Pomocna Dłoń	95		
Grand Prix Legends	38	Wywiad z... ...twórcami Nightlong	96		
Barrage	40	Programy użytkowe			
World Air Power: Israeli Air Fighters	42	Magix Music Studio 3.0	98		
Actua Tennis	44	ArCon Prezentacja	100		
Virus 2000	46	Titanic - An Interactive Journey	102		
Populous: The Beginning Guide	48				

UWAGA: Spora część dem w trakcie instalacji najpierw depakuje się do katalogu Windows/Temp. Dlatego bardzo wskazane jest, by na dysku C: było co najmniej 80-100 Mb wolnego miejsca. W innym wypadku część dem nie będzie chciała się instalować... Dodatkowe informacje o demie, klawiszologii etc. są najczęściej zawarte w plikach typu readme, doc, manual itp. w katalogu, do którego instaluje się program. Opisana tu klawiszologia jest zwykle w wersji mini...

Legenda:

- Żółte tło** - gra/program w pełnej wersji
- Zielone tło** - gra obsługuje akceleratory, ale działa i bez nich
- Czerwone tło** - gra wymaga akceleratora grafiki

KOLEKCJA CD-ACTION NR 6

GT RACING' 97

(Ocean)

I w końcu miłośnicy samochodówek też się doczekali czegoś dla siebie. GT Racing 97 (jak sam tytuł wskazuje - gra powstała w 1997) jest sympatyczną i stosunkowo nietrudną klasyczną ścigalką. Do dyspozycji mamy 8 torów w różnych rejonach świata. Do tego dochodzi 9 samochodów do wyboru (z możliwością pomalowania go na wybrany kolor), 3 stopnie trudności i 2 tryby jazdy.

Pierwszym jest trening - tu trzeba przejechać 2 tory (Kanada, Brazylia). Drugim trybem jest championship - tu musimy zająć punktowane miejsce na danym torze, by móc przejść na następny. Zwróćcie uwagę na dostępny w grze tryb split-screen - można grać we dwóch naraz na jednym PC! Ciekawostką jest też tryb, w którym możemy obejrzeć swe wyczyny z pozycji obserwatora (Replay) - tj. widzimy jak radziliśmy sobie na torze, z wielu ujęć kamery.

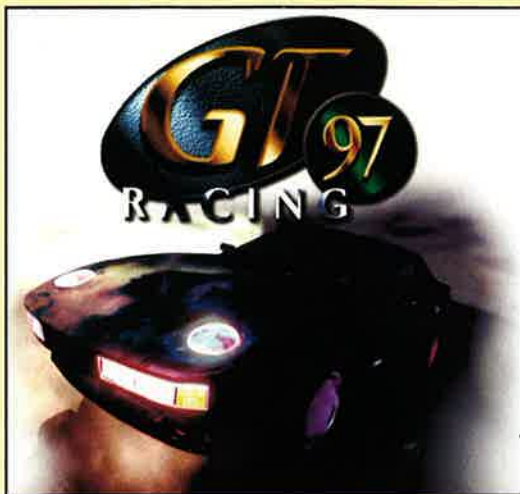
Atutem gry są także stosunkowo niskie wymagania sprzętowe, dzięki czemu pójdzie ona bez większego problemu nawet na maszynach klasy 486/100 Mhz (choć naturalnie sugerujemy wtedy wyłączenie trybu SVGA), i duża ilość audiotracków, umilających jazdę (w sumie 10 utworów, trwających jakieś 58 minut i zajmujących kilkaset Mb na HDD). Dźwięki też są w porządku. Grafika - no cóż, przy akceleratorowanym NFS 3 nie wygląda na ósmy cud świata :), ale... powiedzmy na tle pierwszej części NFS prezentuje się w porządku. Zresztą tak czy siak, nie powinniście być nią rozczarowani, bo ma swoją klasę.

Klawiszologia:

- Kursory** - wiadomo
- F2/F3** - tryb interlace/non-interlace
- F4** - mapa on/off
- F5/F6** - widok z zewnątrz/wewnątrz wozu

Gra potrzebuje 100 Mb na HDD.

Wymagania: DOS/Windows, Pentium 90, 16 Mb RAM, 4-x CD ROM, SVGA/VGA, karta muzyczna



American Greetings CreatiCard Internet Edition. (Micrografix)

Prosty, nawet dla 3-latków, program do projektowania rozmaitych kartek okolicznościowych (mówiąc po ludzku - pocztówek). Można tworzyć je od podstaw albo modyfikować (lub wykorzystywać bez zmian) masę gotowych szablonów. Bądź oryginalny - stwórz własną kartkę na Wielkanoc, Walentynki czy choćby urodziny kumpla lub kumpelki. Dokładny opis - PCS 9/98.

Wymagania: 386, 8 Mb Ram, W3.11/95, CDx2

Blood 2 (Monolith)

I oto macie okazję zmierzyć się z kolejną legendą gier FPS - sequelem kultowego Blooda. Demko zajmuje około 60 Mb na HDD i daje dostęp do dwóch leveli. Klawiszologia nie odbiega od tego, co spotykamy w typowej grze FPS. **Uwaga:** Mam nadzieję, że pełna wersja gry będzie chodzić szybciej niż demo. Te bowiem, na P200 MXX + akcelerator, w średnim poziomie detali, „chrupie” niemiłosiernie... Demko ma swoje grymasy, dlatego najlepiej nie zmieniać ani bohatera, ani poziomu trudności... (Autorzy zapowiadają już kolejne, bardziej zoptymalizowane, demo...).

Wymagania: P166 (lub P-233 bez akceleratora), Windows'95, DirectX 6.0, 32 Mb Ram, bardzo wskazany akcelerator



Pinball Arcade (Microsoft)

Ta gra to przegląd wszystkich możliwych odmian pinballi (także mechanicznych), począwszy od momentu gdy pierwsze takie automaty trafiły pod strzechy... W demie możemy zapoznać się z jednym stołem, stworzonym w 1982, o nazwie Haunted House. Demko potrzebuje 15 Mb na HDD. Zwróćcie uwagę na nastrojową muzykę. Klawiszologia - wszystko jest w grze (opcja Help) - zresztą kto nie poradzi sobie z pinballem?

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX, karta muzyczna

AVK 6.09

(G DATA)

Pełna wersja programu antywirusowego AVK 6.09 rozpoznaje ponad 10.000 rozmaitych „związków”, w tym także składników (nie)sławnego Marburga (tj. nie tylko wykrywa ale i usuwa go oraz leczy zainfekowane pliki). Dzięki heurystycznej metodzie analizy plików porafi też rozpoznawać wirusy, których nie ma jeszcze w swojej bazie danych, co dodatkowo podnosi poziom bezpieczeństwa Waszych danych. Co tu mówić - po prostu zainstalujcie ten program i niech Wam dobrze służy... Wersja programu AVK6 przeznaczona dla Windows 95 i Windows NT pracuje z nowym modulem antywirusowym.

P.s. Wkrótce pojawi się nowa wersja AVK, nosząca numer 8.09, o znacznie bardziej rozbudowanych możliwościach.

Heretic 2

(activision)

Czyli... gra (fantasy) FPP w... TPP (patrz recenzja w tym numerze CDA), na engine Quake 2. Sterując elfem Corvusem, walczysz z siłami zła. Demo daje dostęp do tutoriala i wymaga ponad 60 Mb na HDD.



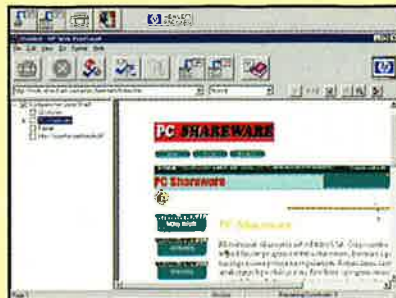
Klawiszologia (skrótowa):

- | | |
|---------|---------------------------------------|
| Kursory | - sterowanie (także z Shiftem - bieg) |
| / | - skok |
| M | - kucamy |
| Enter | - czar obronny (ten ustawiony) |

UWAGA: Na CD znajduje się patch do tego dema. Gdyby z rozmaitych przyczyn demko nie chciało się uruchomić, rozpakuj patch i zainstaluj go w katalogu, do którego rozpakowałeś wcześniej właściwy program. Zrestartuj system i spróbuj jeszcze raz - teraz powinno być lepiej...

Wymagania: P166 z akceleratorem lub P-233 bez, 32 Mb Ram, SVGA, W'95, DirectX, karta muzyczna

HP Web Print Smart



Prezentowana pełna wersja programu firmowanego przez Hewlett-Packarda może się wydawać na pierwszy rzut oka nawet

ciekawa, ale... właściwie niepotrzebna. Bo po co komu narzędzie specjalnie zaprojektowane do drukowania stron internetowych, skoro taką opcję udostępniła praktycznie każda przeglądarka z Netscape Communicatorem i Internet Explorerem na czele? Tym bardziej, że nie wszystkie najnowsze rozszerzenia są przez nie rozpoznawane? Moje negatywne nastawienie diametralnie zmieniło kilka próbnych wydruków. Po pierwsze, mimo swej niewielkiej objętości nie jest to w żadnym wypadku program trywialny czy uzbrojony w mało przejrzysty interfejs. Ostatniej cechy można się było zresztą spodziewać, jako że jego hasło reklamowe brzmi w końcu, w dość wolnym tłumaczeniu: „drukowanie stron proste jak 1-2-3”, i w tym akurat przypadku dość dobrze oddaje główne jego założenia, czyli maksymalną prostotę, nie mającą jednak nic wspólnego z prymitywizmem. Szczegółowy opis programu znajdziecie w jednym z wcześniejszych numerów (11/98) PC Shareware.

Wymagania: 486, W'95, 16 Mb Ram, drukarka H-P

Micrografx Picture Publisher 3.1

Picture Publisher jest jednym z najlepszych na rynku programów do przetwarzania grafiki bitowej. Niedawno opisywaliśmy na łamach PC Shareware



najnowszą wersję tego znakomitego narzędzia (Picture Publisher 8), tym razem mamy dla Was niespodziankę w postaci pełnej wersji Picture Publishera 3.1. Jest to, jak łatwo się domyślić, nieco starsze wydanie programu (działa nawet pod Windows 3.1), jednak już wyposażone w szerokie możliwości, które na pewno zaspokoją potrzeby większości domowych użytkowników. Włóżcie zatem płytkę do napędu, zainstalujcie program i bawcie się do woli ulubionymi obrazkami. Szczegółowy opis programu znajdziecie w jednym z wcześniejszych numerów (11/98) PC Shareware.



Wymagania: 386, 8 Mb Ram, W3.11/95, CDx2

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

(Ubi Soft)

Wyścigi bolidów Formuły 1. Spory realizm, niezła grafika, 2 tory do wyboru, opcja edycji możliwości pojazdu, dwa tryby jazdy etc. Demo zajmuje około 32 Mb na HDD.

Uwaga: Na początku dość długo pokazywane są kolejne statyczne obrazki. Gdy w końcu pokaz się zatrzyma, naciśnijcie ESC by wejść w menu wyboru.

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, W'95/98, DirectX, wskazany akcelerator



PyL

(Optimus Nexus)

PyL - to gra łącząca elementy strzelaniny i gry przygodowej, wykorzystująca zaawansowany engine 3D umożliwiający grę w rozdzielczości 640x400x16bpp z kolorowymi źródłami światła, mgłą, efektami particle.

Akcja dzieje się w dalekiej przyszłości. Wybuchają międzyplanetarne konflikty. Nieliczne ośrodki władzy Imperialnej nie są już w stanie zapobiegać rozprzestrzenianiu się chaosu. Wtedy to, ludzie przypomnieli sobie o „ARENIE”, pustynnym księżycu. W czasach świetności, Imperium używało ARENY do rozstrzygnięcia nielicznych wtedy wojen między nacjami. Obecnie ARENA stała się swoistym „El Dorado”, możliwością szybkiego zbiecia fortuny działa jak magnes na wszelkie szumowiny i awanturników z najodleglejszych zakątków galaktyki. Gracz wciela się w postać jednego z nich. SOPE jako żołnierz - renegat stawia czoła licznym przygodom podczas poszukiwań cennych artefaktów. Demo zajmuje około 72 Mb na HDD. Wszystko o klawiszologii itp. w polskiej dokumentacji w demie.

Wymagania: P-133, SVGA, 32 Mb Ram, SB, akcelerator, W'95

Populous: The Beginning

(Electronic Arts)

Zostań bogiem... Zmierz się z 3 konkurencyjnymi szamanami. Trzecia



część Populousa powinna po prostu zabić fanów tego typu gier! Demo udostępniła 5 światów do podbicia i 25 leveli. Dostępne są tu: tutorial, misje single i multiplayer oraz rolling demko. Ogólnie - bomba. Demo wymaga około 37 Mb na HDD. Wszelkie informacje o grze znajdziecie w plikach: readme i guide, w katalogu, do którego rozpakowaliście program. Miłej zabawy, bogowie! Radzimy zacząć od tutoriala...

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Age of Empires: The Rise of Rome

(Microsoft)

Tych, którzy dnie i noce spędzili nad AoE nie trzeba zachęcać, by popróbowali sił w tym demku. Innych informuje, że to po prostu znakomity i trudny RTS, ponieważ skrzyżowany z Cywilizacją. Demko oferuje dostęp do czasów gdy Rzym stawał się potęgą - w kampanii walczyliśmy w pierwszej wojnie punickiej, zaś dodatkowo mamy 3 solowe scenariusze (z czego pierwszy jest ćwiczebny) na 5 poziomach trudności. Demko NIE wymaga pełnej wersji AoE. Potrzebuje za to jakieś 45 Mb na HDD. Więcej informacji w pliku readme.doc.

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95

Powerslide

(GT Interactive)

Świat po apokalipsie, w roku 2020, jest tłem dla całkiem niezłych wyścigów samochodowych. Do wyboru dwa pojazdy, jeden tor, jeden tryb jazdy, trzy postacie kierowców. Demko potrzebuje około 35 Mb + 32 Mb wolnego miejsca na dysku C: na swap file.

Wymagania: P-166, 16 Mb Ram, SVGA, DirectX5, W'95, karta muzyczna, ew. akcelerator

Trespasser

(Dreamworks Interactive)

Pamiętacie film „Park Jurajski”? No to będziecie mieli okazję przeżyć podobne przygody. W kostarykańskiej dżungli pojawiły się bowiem dinozaury, ze słynnymi welociraptorami na czele... Wdepnęliśmy w spore kłopoty! Ale jak ktoś ma szybki refleks i lubi gry akcji, będzie w siódmym niebie! Demko zajmuje około 60 Mb na HDD. Klawiszologia jest definiowalna w menu, więc nie ma co o niej pisać. Aha - sterujemy panienką, co czasem bardzo wyraźnie widać ;). **Uwaga:** po uruchomieniu dema radzimy zajrzeć do „options” i ustawić sobie np. odpowiedni driver dla grafiki (szczególnie jeśli masz akcelerator). I nie przejmujcie się gdy demko będzie się krzyczyć. U mnie poszło poprawnie dopiero za trzecim podejściem... ale warto było próbować!

Wymagania: P-166, 32 Mb Ram, W'95/98, SVGA, karta muzyczna, DirectX 6

Droid Works

(LucasArts)

I znów witamy w świecie Star Wars. Tym razem to nie symulator, a raczej gra akcji. Imperium tworzy roboty - zabójców, my nie będziemy gorsi i też konstruujemy (dosłownie - z dostępnych elementów) swego robota i ruszamy do akcji... Demko zajmuje ponad 50 Mb.

Klawiszologia:

- Kursory** - sterowanie
- Alt + kursor** - strafing (tylko multyped)
- R** - akcja prawą ręką
- L** - akcja lewą ręką
- X** - skok (tylko multyped)
- H** - dodatkowe właściwości głowy on/off
- Spacja** - rozmowy
- F11** - jaskrawość ekranu
- Esc** - przerwanie dialogu
- P** - pauza

Wymagania: P-133, W'95, 16 mb Ram, SVGA, DirectX

Future Cop: L.A.P.D

(EA)

Życie policjanta nigdy nie było usłane różami. Ani kiedyś, ani dziś... ani tym bardziej w przyszłości. Przekonacie się o tym uruchamiając to demko. Mimo że nasz glina dysponuje niesamowitym pojazdem, który m.in. może morfingować się w dwie różne wersje (walker i poduszkiowiec), to i tak pot z was spłynie zanim nakopiecie wszystkim, którzy na to sobie zasłużyli... Po uruchomieniu demka kliknijcie na opcję START. Sama gra przypomina znanego amigowcom Walkera. W sumie niezła rzeźnia.

Uwaga: Podczas instalacji demko potrzebuje około 100 Mb wolnego miejsca na dysku, choć po zainstalowaniu już tylko 40 Mb. Taki los...

Wymagania: P90, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Shogo: Mobile Armor Division

(Monolith Productions, Inc.)

Recenzję tej gry znajdziecie w tym numerze CDA. Zatem w skrócie: totalnie powalający FPP na engine Unrealu, z bardzo zakręconą fabułą, a miłośnicy anime będą dosłownie sikać po nogach (przeciwników zaś uspokajam, że nie jest tak źle, potwory nie mają wielkich oczu i cieniutkich głosików). Demo zawiera 2 levele, potrzebuje około 65 Mb na HDD.



Uwaga: Przed odpalenie dem polecam lekturę readme - szczególnie jeśli macie akceleratory z 4 Mb Ram na płycie (poczytajcie sugerowane ustawienia opcji). Tak naprawdę, to Voodoo2 jest tu nader wskazany, by cieszyć oczy całym bogactwem gry. Bez akceleratora wygląda ona po prostu... (mówiąc po yapońsku ;) YAKO-TAKO. Banzai!

Klawiszologia:

- F1** - założenia misji
- 1-0** - zmiana broni (nie wszystkie są dostępne w demie)
- Kursory** - wiadomo
- C** - kucamy
- Spacja** - skok
- Alt** - powolutku
- > i <** - strafing
- CTRL** - fire/atak
- PgUp** - patrz w górę
- PgDn** - patrz w dół
- CapsLock** - biegiem!
- Backspace** - obrót
- Z** - daleki skok (tylko MCA)
-] i [** - kolejne bronie
- X** - celownik
- /** - czułość myszki
- End** - centrowanie obrazu
- V** - Vehicle Mode
- I** - inventory
- F8** - zgrywamy screen
- +/-** - rozmiar ekranu

Wymagania: P-166/233, 32 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, bardzo wskazany akcelerator

Dethkarz

(Beam Software)

Śmiertelne wyścigi w przyszłości... Miłośnicy zżecznościowych samochodówek - beczność. To coś dla Was... Metro-City to miejsce, gdzie spełnicie swe marzenia! Co mamy do wyboru? Sterowanie z klawiatury, joya, gamepada, Arcade albo Time Trial. Konfiguracja samochodu: od wyboru czy pasuje nam ręczna czy manualna skrzynia biegów, poprzez wybór broni, aż po kolor lakieru. Wprawdzie możliwości wyboru trasy nie są już tak obszerne, ale... zabawa i tak jest fajna. Demko potrzebuje około 40 Mb na HDD.

Klawiszologia:

- Kursory** - wiadomo
- Shift** - ognia
- Q** - podnoszenie podwozia
- A** - opuszczanie podwozia
- TAB** - zmiana ujęcia
- CTRL** - widok wsteczny
- ESC** - pauza

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, karta DirectX3D (4MB RAM)

Delta Force

(NovaLogic)



Wczuj się w skórę członka ;) amerykańskiego oddziału specjalnego: Special Forces Unit. Pomoże ci w tym widok tak w TPP, jak i FPP, dużo autentycznej broni i znakomity engine Voxel Space (naturalnie wszystko jest w 3D!). Grać możesz w single player mode, jak i w 4 typy misji multiplayer. Demko nie wykorzystuje akceleratorów (a szkoda), przez co gra może nie chodzi najszybciej... ale i tak jest warta, by w nią pograć, szczególnie jeśli lubisz gatunek FPP, a także tytuły typu Rainbow 6 czy Spec Ops. Demko potrzebuje około 35 Mb na HDD. Pełną klawiszologię uzyskacie po naciśnięciu F1. (Zresztą sterowanie jest identyczne jak w każdej grze FPP.) A oto najpotrzebniejsze klawisze:

- CTRL lub LMB** - fire
- S** - lunetka (o ile broń ją posiada)
- 3-6** - broń
- F5** - First Person
- F6** - 3rd Person
- klawiatura numeryczna** - rotacja obrazu
- F1** - Help Screen
- F2** - Map, Color
- F3** - Map, Contour

Wymagania: P166 MMX, 32MB RAM, Win95/98, DirectX

NHL Hockey '99

(EA)

Ci, co lubią hokej, nie muszą czytać o czym jest to demo ;). No ale dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą, że go lubią - tak, to jest najnowsza i najdoskonalsza ponoć symulacja tej dziedziny sportu (recenzja gry w tym numerze CDA). Cudo można ocenić tylko jednym słowem: CZAD. Od znakomitej metalowej muzyki na początku, poprzez filmową pracę kamer, znakomity komentarz, po jakość grafiki (czasem aż trzeba się zastanawiać czy to wideo, czy już gra?). Demo zajmuje około 35 Mb. I jak w każdym kolejnym demku NHL mamy dostęp do drużyny Red Wings (choć nie tylko) na 4 poziomach trudności. Spróbujcie pograć na All Stars, che che. Klawiszologia jest definiowalna, więc nie ma co się o niej rozpisywać.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6, wskazany akcelerator



Escape: ODT (Psygnosis)

Fajna gra akcji, recenzowana w 11/98 CDA. W demie wcielasz się w członka ekipy badawczej, która szuka remedium na zarazę gnębiącą ludzkość. Dodajmy, że szukacie jej w bardzo niezwykłych miejscach - roi się tam od najróżniejszych maści monstrów. W demie możecie prowadzić poszukiwania w 3 sektorach, mając do wyboru tylko jedną postać. Klawiszologię uzyskasz po naciśnięciu F1. Demo potrzebuje 24 Mb na HDD.



Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Hard Truck: Road to Victory (SoftLab-Nsk)

Hard Truck: Road to Victory - miks gry akcji i symulatora wyścigów. Ponoć powali fanów obu gatunków gier... Demo zajmuje jakieś 62 Mb. Można wybierać pomiędzy trybem arcade i symulator, jak również ustalać ilość przeciwników (0-7). Pełna klawiszologia pod F1, naciśnięcie ESC daje menu. Gdy gracie w rozdzielczości powyżej 640x480, gra odpala się w okienku.



Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98/NT, DirectX

Top Gun: Hornet's Nest (Microprose)

Wbrew pozorom to nie symulator, a raczej mocno symulatorowa strzelanina, nawiązująca do głośnego parę lat temu filmu z Tomem Cruise. Demo potrzebuje blisko 80 Mb na HDD, ale lepiej, by na dysku zostało jeszcze trochę miejsca, gdyż inaczej gra potrafi się regularnie wykrzaczać. Cała klawiszologia w pliku readme. Demo jest dość grymaśne - sugeruję restart systemu przed jego uruchomieniem albo... sami zobaczycie (a właściwie - nie zobaczycie :)).



Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
F	- kłapy
G	- podwozie
B	- hamulce
Spacja	- działka
CTRL	- rakiety
F1-F4	- hardpointy z bronią
F5	- bomby
Z	- następny cel
N	- najbliższy cel
V	- flary
~ - 5	- ciąg silników
A	- dopalacz
F8	- HUD
F9	- satelita
\	- kokpit wirtualny
P	- pauza
Backspace	- kompresja czasu

Wymagania: P-166MHz, W'95/98, 32 Mb Ram, SVGA, DirectX6, karta muzyczna, wskazany akcelerator

K-Chess Elite (Ark Angels)

Po prostu szachy; pewnie że to nie Chessmaster 6000, ale spróbujcie wygrać ;). Demo zajmuje jakieś 2 Mb na HDD.

Wymagania: 386, 4/8 Mb Ram, W 3.11/95/98, SVGA

Sokoban 97 v2.27 (Microsoft)

Pozornie prosta gra logiczna bazująca na staro-japońskiej zabawie. Dla myślących. Zajmuje dosłownie kilkanaście Kb...

Wymagania: dowolny PC z W'95

EXTRAS

• **Bonus 1** - ikony, screen saver, kursory, specjalna świąteczna niespodzianka (m.in. koledy), MIDy programu użytkowe dla W'95 (w tym do tworzenia własnych screen-saverów), etc. Około 15 Mb. Dokładny opis w pliku tekstowym na CD.

• **Bonus 2** - raj gracza. Tipy po polsku, trenerzy, edytory, nowe levele do gier, gierki, save'y itp. Około 22 Mb. Dokładny opis w pliku tekstowym na CD.

• **Scena** - jak zawsze stuff z parties, znakomity music-mag-disc (Amber), debiuty itp. Około 37 Mb. Dokładny opis + nieco tekstu dla scenowców w pliku tekstowym na CD.

• **Quake12/Duke/Unreal** - kąpic fana gier FPS. Nowe levele, dodatki, dźwięki, użytki itp. Ponad 20 Mb. Dokładny opis w pliku tekstowym na CD.

SHAREWARE

• **Panda Antivirus** - tu po prostu KONIECZNIE zainstalujcie ten program. A to dlatego, że m.in. usuwa on naszą niezamierzoną „niespodziankę” z 10/98, czyli zjajątko o nazwie Marlburg. Instalując program akceptujcie wszystkie proponowane przez autorów opcje. Sama obsługa jest trywialnie prosta: wybieramy opcję SCAN w menu, zaznaczamy partycję dysku, którą chcemy sprawdzić (można zaznaczyć dowolną ilość) i naciskamy na SCAN. Reszta robi się sama :). 5 Mb na HDD mniej w zamian za spokojny sen...

• **Winamp 2.04** - najnowsza wersja znakomitego playera do praktycznie wszystkiego; i modułków scenowych, i MP3 etc. W PCS 11/98 macie dodatkowo liczne „skóry” do uatrakcyjnienia wyglądu programu.

• **Internetowy Poszukiwacz** - jak sama nazwa wskazuje: przydatna rzecz dla Internautów.

• **Robo's Magic Menu** - to program wyglądem i działaniem przypominający amigowskiego Tool Managera. Umożliwia wyświetlenie paska narzędziowego na ekranie Windowosa oraz menu w prawym dolnym rogu, korzystając z ikony na pasku zadań. Polski program.

• **Newman Research Image Viewer** - przeglądarka obrazków w rozmaitych formatach.

• **Opus 2.16e** - amigowska odmiana Windows Commandera na PC. Niezłe, choć instalka po niemiecku (ale program jest w języku angielskim).

PROGRAMY

• **Magic Music Studio 3.0** - program muzyczny dla DJ-ów, choć nie tylko (recenzja w tym numerze CDA). Instaluje się podejrzanie długo, ale zajmuje tylko 14 Mb.

• **DirectX** - po prostu zainstaluj, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś wcześniej, a chcesz, by demka działały...

• **KatalogCD 1.52** - program do katalogowania płyt CD. Masz tam przy okazji bazę danych zawierającą wszystkie demka z tego roku, a zawarte na naszych CD.

• **HP Web Print Smart** - Narzędzie specjalnie zaprojektowane do drukowania stron internetowych. PEŁNA WERSJA. Patrz na początek zawartości Cover CD.

• **CreataCard** - Stwórz własną pocztówkę... PEŁNA WERSJA. Patrz na początek zawartości Cover CD.

• **Picture Publisher 3.1** - Jeden z najlepszych na rynku programów do przetwarzania grafiki bitowej. PEŁNA WERSJA. Patrz na początek zawartości Cover CD.

• **Anti Virus Kit 6.09** - program antywirusowy. M.in. wykrywa i usuwa Marlburga A. PEŁNA WERSJA. Patrz na początek zawartości Cover CD.

INDEKS DEM:

- Age of Empires Expansion Trial Version
- Blood 2
- Dethkarz
- Delta Force
- Droid Works
- Escape: ODT
- Future Cop: L.A.P.D
- Hard Truck: Road to Victory
- Heretic 2

- K-Chess Elite
- Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
- NHL 99
- Pinball Arcade
- Pyl (Dust)
- Populous: The Beginning
- Powerslide
- Shogo: Mobile Armor Division
- Sokoban 97 v2,27
- Top Gun: Hornet's Nest
- Trespasser

Zupełnie Nowe!

• NOWE GRY TOPWARE

TopWare będzie dystrybutorem na polskim rynku trzech kolejnych gier: Rage of Mages, Get Medieval, Shogo.

• NOWOŚCI ACCOLADE

Czeka nas prawdziwy „wysyp” accoladowskich gier. Już w listopadzie pojawi się Test Drive 5 oraz Test Drive Off-Road 2. A w parę miesięcy później, bo wiosną 1999, powinniśmy doczekać się StarCon i Slave Zero. I to wcale nie koniec premier z tej firmy - ale niestety przy innych tytułach (np. Redline) podano dość mgliste określenia typu „w 1999”, więc może poczekamy na coś konkretniejszego?

• SPÓŁKA

SouthPeak Interactive i Activision zawarły dwuletnią umowę na dystrybucję wszystkich gier SouthPeak - poza Kanadą i USA. W tych dwóch krajach SP zamierza samodzielnie rozpowszechniać swe dzieła.

• 3-D ULTRA NASCAR PINBALL

Pod tą przydługawą nieco nazwą kryje się pinball stworzony przez Dynamix, posiadający oficjalne błogosławieństwo (tj. licencję) NASCAR. Gra pojawi się jeszcze w tym roku. Zawiera 4 kierowców „from NASCAR”, 3 tory jazdy i po raz pierwszy „motion-captured pit crew that tunes the cars while the players score points”. Czyli gdy wy nabijacie punkty na stole - ludziska z pit-stopu animowani w technice motion-capture „podkręcają” wasz bolid. Jak się domyślamy, rajdy są dodatkiem na wyświetlaczu? (Szczegółów niestety brak).

• ODDAJ GRĘ, A DOSTANIĘSZ...

Bungie ma dość dziwne metody promowania Myth 2. Jeśli ktoś odesła Bungie CDki z grami: Starcraft, Age of Empires, Total Annihilation - otrzyma 10\$ zniżki przy zakupie Myth 2. Bungie'owcy złośliwie twierdzą, że kierowała nimi troska o oczyszczenie świata z kompaktów z RTSami :).

• JAKI MASZ AKCELERATOR?

Sondaż przeprowadzony przez jeden z site'ów poświęconych grom przyniósł następujące wyniki: 44% ankieterowanych - Voodoo2, 38% - Voodoo, 10% - rozmaite odmiany Rivy. Natomiast 8% ankieterowanych odparło „a co to jest”? Ciekawe jak to wygląda u nas? (Przy czym nie oznacza to, że prawie 90% zachodnich graczy ma takie karty - dotyczy to 90% ludzi biorących udział w tej internetowej ankiecie).

• REVENANT

To klimatyczny, nieco „diablowaty” RPG osadzony w świecie fantasy (choć znacznie bardziej od Diablo rozbudowany i oferujący większe możliwości manewru). Szczególnie ciekawie zapowiada się system walki, który umożliwia tworzenie własnych technik ataku i obrony.



Polatać Sokołem

No, no, no. Ale nas Lucas Arts rozpieszca w ostatnich czasach, serwując gierki osadzone w konwencji Star Wars. Jeszcze na półkach sklepowych nie pojawił się Force Commander oraz Star Wars Rogue Squadron, a chłopa już pracują nad X-Wing Alliance. Do premiery co prawda pozostało jeszcze dość dużo czasu, bo X-Wing Alliance ukaże się dopiero w pierwszym kwartale 1999 roku, ale na zapowiedź nie jest nigdy za wcześnie.

ELD

Jak zapewne się domyślacie, X-Wing Alliance jest po prostu kolejnym sequelem nieśmiertelnego X-Winga. Został on zresztą wyprodukowany przez team z Totally Games, czyli ten sam co wcześniej tworzył poprzednie X-Wingi i Tie Fightersy. Czego brakowało poprzednikom? Oczywiście - Sokoła Millennium! Nareszcie będziemy mogli zabawić się w Hana Solo i polatać jego korelańskim transportowcem.

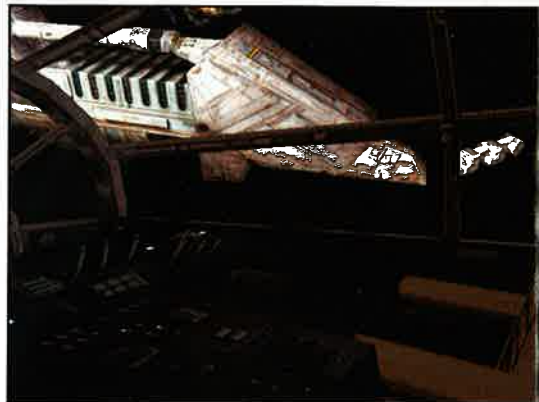
Czas także nie jest tu bez znaczenia, ponieważ akcja X-Wing Alliance będzie rozgrywać się podczas Bitwy o Endor i przyjdzie zmagać się nam z drugą Gwiazdą Śmierci. Rebelianci zaciekle będą walczyli o przetrwanie po gorzkiej porażce z Imperium w Bitwie o Hoth. Jest również w X-Wing Alliance drugi wątek. Historia ta biegnie równolegle i opowiada o dwóch rywalizujących klanach. Wciągniętych nie tylko w militarny konflikt pomiędzy Imperium i Rebeliantami, ale także



walczących o kontrolę nad międzygwiazdowym handlem. Jako członek jednego z klanów, gracz dołącza do Rebeliantów i będzie popierał ich wysiłki w walce z rywalizującym klanem. Hmmmm... Fabuła gry wydaje się ciekawa, ale jak to będzie w rzeczywistości to się okaże.

Skala akcji X-Wing Alliance jest w stosunku do poprzedników co najmniej podwojona, co owocuje większą ilością spektakularnych starć. W bitwach tych będzie brała udział dwukrotnie większa ilość statków i celów. Bitwy mogą być prowadzone w ramach tej samej grupy planet, układu słonecznego, jak i również w całej galaktyce. Stań się to możliwe dzięki napędowi hiperprzestrzennemu, w który będą wyposażone statki. Umożliwi to podróż do różnych sektorów podczas jednej misji.

Gracze będą mogli pilotować rozmaite statki znane już z wcześniejszych X-Wingów (X-Wing, A-Wing, B-Wing, Y-Wing i Z-95) oraz całkiem nowe. Oczywiście „gwiazdą” gry będzie Sokoł Millennium, ale poza nim pojawią się także inne



transportowce. Pilotując transportowce gracz będzie mógł postrzelać z wieżyczek z działami laserowymi, z których jak zapewne pamiętacie Han Solo i Luke Skywalker masakrowali Tie Fightersy. Po stronie Imperium pojawią się za to jakieś nowe, eksperymentalne nysliwce. Środowisko X-Wing Alliance zawiera trójwymiarowe kokpity, pozwalające na 360-stopniowe widoki wewnątrz i na zewnątrz, oraz trójwymiarowy hangar, który jest używany jako baza operacyjna. X-Wing Alliance zawiera ponad 50 misji w trybie single player i

pięć misji w multiplayer, plus misje treningowe. W Internecie pogra naraz czterech graczy, w LAN do ośmiu, a przez modem dwóch. W grze będzie można samemu ustawić parametry gry (w single i multiplayer), takie jak liczba i typy statków i celów. W X-Wing Alliance oczywiście będzie tkwić Moc Akceleratorów oraz Feedbacka. No, cóż wypada nam tylko czekać i liczyć na to, że Lucas Arts tym razem nie odwali kolejnej lipy.

X-Wing Alliance
Lucas Arts



MAYDAY

MAYDAY

Dzień Rozstrzygnięcia

... najpierw planujesz...

Jeżeli masz już dość tych samych taktyk prowadzących do celu... i nie chcesz oglądać ciągle takich samych walk?

To sięgnij po MAYDAY!
Tylko starannie przemyślana strategia zapewni Ci zwycięstwo. Przeżyj emocjonujące chwile triumfu swoich nielicznych oddziałów nad przeważającymi siłami wroga.

Gdy inni oferują tylko walki w czasie rzeczywistym, MAYDAY daje Ci strategię czasu rzeczywistego!

Szpiedgostwo i badania naukowe, różnorodność specjalnego uzbrojenia, jednostki lądowe, powietrzne i wodne.

... później strzelasz!

Izometryczna grafika 3D realistycznie oddająca zróżnicowania terenu, intrygujące kampanie dla trzech różnych obozów.



TopWare INTERACTIVE

tel.: (033) 130 318, fax: (033) 130 304, www.topware.pl; sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: listy@maria.com.pl

... w sprzedaży już na początku grudnia — tylko 49.95 zł!

Zupełnie Nowe!

• F-16 MULTIROLE FIGHTER

Wydany przez Novalogic, we współpracy z Lockheed Martin (konsultantami są m.in. prawdziwi oblatywacze F-16) symulator tego myśliwca powinien trafić w gusta tych, którzy żądają od symulatorów możliwie dużej wierności oryginałom i maksymalnego realizmu lotu. Do tego dochodzi doskonała grafika (wiele zróżnicowanych teatrów działań), nawet w 1024x768, obsługa wszelkiej i maksymalnego realizmu lotu. Do tego dochodzi doskonała grafika (wiele zróżnicowanych teatrów działań), nawet w 1024x768, obsługa wszelkiej i maksymalnego realizmu lotu. Do tego dochodzi doskonała grafika (wiele zróżnicowanych teatrów działań), nawet w 1024x768, obsługa wszelkiej i maksymalnego realizmu lotu.

• JESZCZE O NOVALOGIC

Skoro już mowa o symulatorach ze stajni Novalogic, to warto wspomnieć, że firma przymierza się do symulacji MiG-29 (Fulcrum). Również 40 misji, 2 kampanie i nie gorsza niż w F-16 MF grafika.

• GRAND PRIX WORLD CHAMPIONS

Zdaniem niejakiego Johna Herberta będą to najlepsze wyścigi Formuły 1 na PC. Przemawia za tym doskonała grafika 3D, odlotowy dźwięk, widowiskowe kolizje i pieczołowicie odtworzone reakcje bolidów. Nawiasem mówiąc gracz będzie mógł modyfikować parametry pojazdów wedle własnego gustu. Do wyboru 15 realnie istniejących torów, tryb multiplayer (do 6 osób!) oraz mnóstwo bajerków, w tym „televizyjny styl” ukazywania jazdy. Gra już powinna być w sprzedaży.



• TIBERIAN SUN

Ustalono już oficjalną datę premiery C&C2: Tiberian Sun. Nastąpi ona w piątek 27 listopada.

• MINI GOLF Z MAXI IDIOTAMI

Beavis and Butt-head: Bung-hole in One to kolejna gierka wykorzystująca gęby znanych z MTV koleśki. Tym razem jest to... mini-golf. W grze spotkamy się zresztą nie tylko z wymienionym duetem - będzie tam dużo więcej zapożyczeń z serialu o ich życiu.



• ŚRÓDZIEMIE

Wspominaliśmy już kiedyś o grze bazującej na trylogii Tolkiena - mowa tu naturalnie o Middle Earth. Nadszedł czas, by zdradzić więcej szczegółów! Program pojawi się pod koniec 1999

Pod niebem Londynu

Pamiętacie jeszcze taką starą, nudną gierkę pod tytułem Steel Panthers i jej dwa sequele? Oczywiście to tylko żart mający na celu wprowadzenie w równowagę Mac Abre. [Udało ci się ;) - Mac Abra]. Wszak każdy z komputerowych strategów przeszedł przez etap fascynacji tą trylogią. Nie bez przypadku wspominał tutaj produkcję SSI, ponieważ we wszystkich częściach Steel Panthers mieszał niejaki Gary Grigsby. Co to wspólnego ma z nową gierką Talonsoft? Dużo, bowiem właśnie ten człowiek zmienił nie-dawno barwy klubowe i razem z Keithem Bros odpowiada za Battle of Britain 1940.

KINGA MRÓZ

Który to już raz w tym roku słyszę w zapowiedziach producentów hasło Bitwa o Anglię? Chyba piątą. Wszystko to jednak symulatory, dlatego Talon Soft postanowiło zrobić coś w innym stylu, czyli strategię. Ktoś może powiedzieć: „no dobra, ale przecież jakiś rok temu mieliśmy Achtung Spitfire! z Avalon Hill”. Zgadza się, ale Battle of Britain 1940 ma się różnić w sposób zdecydowany od tamtego tytułu. Po pierwsze AS! nie było klasyczną strategią, a po drugie było za łatwe. Błędy te chce naprawić team Talon Soft i ich Battle of Britain 1940, które z założenia ma być zwykłą strategią o dużym stopniu zamotania. Czas gry to oczywiście Bitwa o Anglię (choć kampanie będą trwać aż do roku 1941), a do naszej dyspozycji są zarówno Królewskie Siły Powietrzne (RAF), jak i niemiecka Luftwaffe. Na razie ciężko jest powiedzieć, jakiego to typu będzie strategia, ponieważ autorzy określają ją jako wiązaną „turn based and continuous-time play”. Konia z rzędem (funduje Naczelną plus jego autograf) temu kto to rozszyfruje.

Niemniej jednak wiadomo, że czas w Battle of Britain 1940 będzie płynął, chociaż będzie go

można zatrzymać w dowolnym momencie. W grze wystąpi ponad 500 historycznych pilotów (ciekawe co z Polakami?), z których każdy będzie posiadał takie statystyki jak zręczność, morale, szybkość etc. Statystyki będą się w miarę upływu czasu zmieniać i oczywiście swoją rolę także będzie odgrywać zmęczenie. Będzie trzeba wymienić zmęczonych pilotów

wizjonom wydaje się w czterech trybach. Bowiem każdy dywizjon można ustawić na któryś z czterech trybów alarmowych (1 godzina, 15 minut, 5 min., 1 min.). Im oczywiście krótszy czas, tym nasze samoloty szybciej wzbijają się w powietrze, ale też i szybciej się męczą. Można też polegać na radarze i wysyłać samoloty w powietrze w chwili wykrycia

czy też może skierować swój atak na przemysł. Można się także skoncentrować na lotach wyniszczających RAF (no wiecie, mało bombowców i duża osłona myśliwska). Co ciekawe, naloty mogą odbywać się w sposób falowy, czyli po jednym nalocie nadchodzi kolejny. Nie wystarczy także wybrać cel ataku, trzeba wyznaczyć również trasę przelotu do oraz wysokości. Niestety kiedy już armada powietrzna Luftwaffe znajdzie się w powietrzu, gracz praktycznie nie będzie miał nic



na świeżych, a zdekompletowane sprzętowo dywizjon na nowe. Cechy wszystkich samolotów występujących w BoB 1940 będą oczywiście jak najbardziej historyczne, a w hipotetycznej kampanii 1941 niemieckie samoloty będą już posiadały większe zbiorniki paliwa. W BoB 1940 ciekawiej ma się grać RAF. Będziesz dowódcą brytyjskim. Twój dzień będzie się rozpoczął od wyznaczenia konkretnych zadań każdemu z dywizjonów. Będzie je można wysyłać w powietrze na patrol, przemieścić z lotniska na lotnisko lub pozostawić w bazie w stanie gotowości, a także rozmieścić artylerię przeciwlotniczą i balony zaporowe. Również w tym momencie gry można sprawdzić szkody wyrządzone poprzedniego dnia przez bombowce niemieckie. Rozkazy dy-

nieprzyjacielskich bombowców przez radar. Dość ryzykowne jest wysyłanie dywizjonów na patrolowanie, bo często może się przecież zdarzyć, że Luftwaffe pojawi się nad Anglią w chwili kiedy nasze maszyny będą już wracać do bazy na resztkach paliwa. Chyba jednak najlepszym sposobem będzie znane już nam z AS! rozdzielne dywizjonu na eskadry bądź klucze. W powietrzu można będzie rzucić np. jedną eskadrę na bombowce, a drugą na osłonę myśliwców.

Granie Luftwaffe będzie inne, co nie oznacza, że zupełnie nieciekawie. Grając Niemcami więcej pracy trzeba poświęcić planowaniu przygotowania ataku. Trzeba się zastanowić, czy danego dnia lepiej zaatakować angielskie lotniska, stacje radarowe,

do roboty. Pozostanie mu tylko poczekać na powrót ostatnich maszyn i przeanalizować raporty o danym dniu.

Pora jeszcze tylko na małe szczegóły „organizacyjne”. Cała akcja będzie rozgrywana na planszy 2D, chociaż początkowo pracowano także nad mapą 3D (pomyśl ten jednak po jakimś czasie porzucono, gdyż pojawiały się problemy przy zoomowaniu mapy). Będzie wiele sposobów na zdobycie punktów, ale zwyciężąc i tak zostanie ten, kto straci mniej samolotów. Tryb multiplayer ma odbywać się metodą „play-by-mail”. Gracz grający stroną niemiecką będzie wysyłał mailem swój plan ataku do gracza RAF, który wtedy w odpowiedni sposób będzie rozporządzał swoimi samolotami (trochę przypomina to szachy przez telefon). Komputer w tym czasie wszystko wygeneruje i „Anglik” będzie wysyłał wyniki starć w drugą stronę. Lekko zakręcone, prawda? - ale dosyć ciekawe. Jak wypadnie nowy projekt spółki Grigsby & Bros w graniu, przekonamy się (miejmy nadzieję) już za parę (naście) dni.



Battle of Britain 1940
Talonsoft

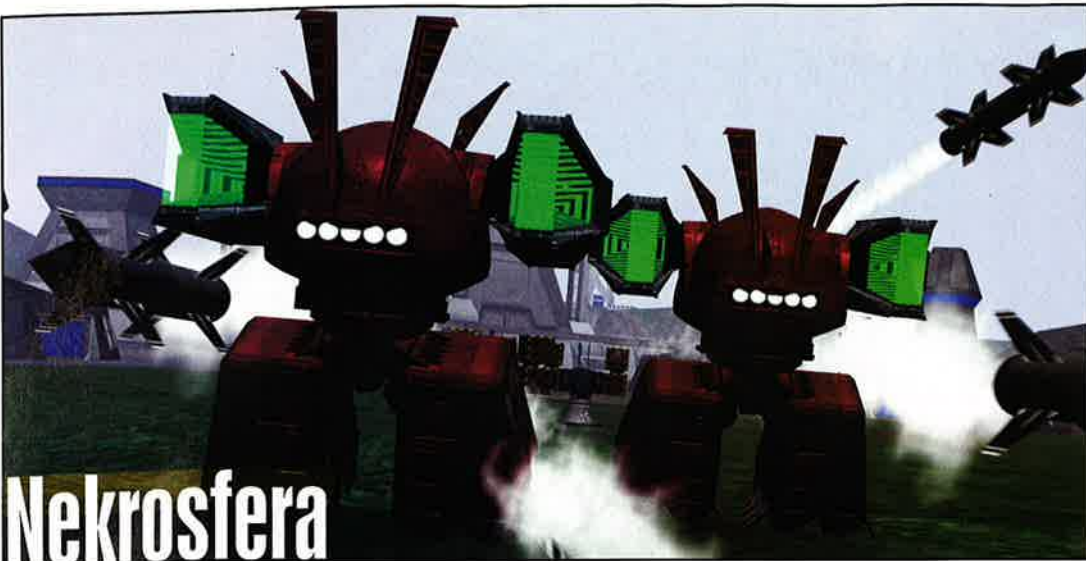
Zupełnie Nowe!

roku. Otoczenie gry to obszerne (20.000 lokacji, każda w rozdzielczości 2400x1200!!!) tolkienowskie Śródziemię, w którym - oprócz magii - obowiązują wszelkie prawa fizyki znane nam z naszego świata (zmiany pory dnia, roku, pogoda). Jej akcja rozgrywa się w wiele, wiele lat po wydarzeniach uwiecznionych we Władcy Pierścieni. Jak na rasowy RPG (+ strategia) przystało, gracz będzie mógł stworzyć własną postać (nawet z takimi detalami jak np. wybór rysów twarzy czy koloru oczu) z grona licznych dostępnych ras. Będzie też musiał określić, czy idzie drogą Dobra, czy Zła. Naturalnie będzie ona wyposażona w dziesiątki rozmaitych (i zmiennych w czasie) parametrów. BTW: na potrzeby gry stworzono specjalny system (nie mający nic wspólnego z Middle-Earth, proszę ja fanów RPG). Np. bitwy będą (nieco) przypominały zasadami to, co znamy z Diablo. Będą też gildie, rozmaite questy i sub-questy etc. Istotną rolę (acz na razie nieznaną) ma tu spełniać magia. Middle Earth adresowana jest zasadniczo dla „sieciorców”; w planach są serwery, na których zabawiać się będzie mogło do 10.000 graczy naraz!



• GRY ON-LINE

Firma 2am Games zakończyła testy nad nowymi wersjami swoich dwóch gier on-line.



Nekrosfera

Wszystko wskazuje na to, że w przyszłości eksploracja kosmosu będzie domeną maszyn, a nie ludzi. Po co ryzykować ludzką życie, po co wleć z sobą tysiące ton zapasów żywności, skoro można wysłać małą robocią ekipę, która zrohi co do niej należy z iście mechanicznym profesjonalizmem? I nie co ładować na pokłady setki i tysiące ton sprzętu, skoro maszyny potrafią skonstruować wszystko co im potrzebne do szczęścia i eksploracji nowego świata z dostępnych na miejscu surowców?

UGLY JOE

Idea ta była punktem wyjścia dla ludzi z Charybjs, którzy konstruują właśnie dość niekonwencjonalnego RTSa o nazwie Machines. Gra odzwierciedla przebieg przebiegającej z pewnymi problemami eksploracji nowej planety przez taką właśnie robocią, samo-replikującą się drużynę. Fabuła wprawdzie nieco róż-

ni się od tego, co zaprezentowałem we wstępie (ludzkość bowiem uległa zagładzie, a owa ekipa to tylko smętna pozostałość po naszej cywilizacji), no ale idea pozostaje bez zmian. Wojny robotów! I to na czterech planetach. I co z tego, że przygotowane do zamieszkania przez ludzi światy nigdy nie zostaną zasiedlone? Roboty nie myślą, one tylko realizują wyznaczony program... A że dochodzi między nimi do konfliktów i wojen? Cóż, taka widać kolej rzeczy. Pomysł ten zresztą („martwej ewolucji” i robociach wojen) wiele lat temu znakomicie opisał Stanisław Lem w swej mini-powieści „Niezwyciężony”. (Polecam!)

Machines jest nie tylko RTSem. To także gra akcji, aczkolwiek o mocno strategicznym zabarwieniu. Wcielając się w rolę gracza musi na bieżąco tworzyć hardware i software dla swoich żołnierzy, ponieważ wysięg zbrojeń nieustannie trwa i każda broń szybko staje się przestarzała. Aby zaś mieć z czego produkować, należy także pamiętać o eksploracji surowców naturalnych. Sam zdecydujesz, jak potoczy się ewolucja twoich robotów. Możesz tworzyć potężne „krocząco-pancerniki”, przypominające mech i najeżone dziesiątkami łuf, ale możesz też np. atakować dziesiątkami niewielkich i



bardzo mobilnych jednostek. Zresztą w dużym stopniu zależy to będzie od reakcji przeciwnika i otoczenia, w jakim rozgrywa się dane starcie - tu nie ma jednej recepty na sukces; no, może jedna by się znalazła - „bądź elastyczny”.

Trójwymiarowy engine oferuje nam aktywne kamery oraz możliwość oglądania akcji tak w FPP, jak i w TPP. Gra powinna pojawić się lada dzień - autorzy deklarowali się, że będzie to albo koniec tego roku, albo początek następnego. Nie będę z góry się ustosunkowywał do tej produkcji - no ale

idea zapowiada coś bardzo obiecującego, a i grafika jest całkiem, całkiem, więc rokowania są pomyślne.



Machines
Acclaim

Zupełnie Nowe!

Chain of Command i The Invisible Hand. Pierwsza to rozbudowana symulacja walki żołnierzy w Normandii w 1944 roku. Ciekawostką jest fakt, że możemy w niej awansować i - w miarę kolejnych awansów - obejmować dowodzenie nad nowymi „rekrutami”. Druga to symulacja ekonomiczna. Obie przeznaczone są do zabawy dla wielkiej ilości ludzi równocześnie.

•NOWE IMIĘ CERBERA

Firma Cerberus Games postanowiła zmienić nazwę. Teraz nazywają się: Big Red Rock Entertainment. Tyż piknie... acz przydługawo ;).

•SPEED BUSTER

Najnowsza „ścigalka” UbiSoftu (Speed Busters: American Highways) już jest w sprzedaży. Użycie budzi nie tyle ilość torów, co możliwości ich konfiguracji (96 opcji, m.in. mirror mode, reverse etc.). Podobnie ma się sprawa z samochodami - 120 opcji konfiguracji! A jak komu będzie mało, to autorzy przewidzieli bezpłatny upgrade na specjalnej stronie poświęconej tej grze - będą tam nowe pojazdy, tory, skiny itp.

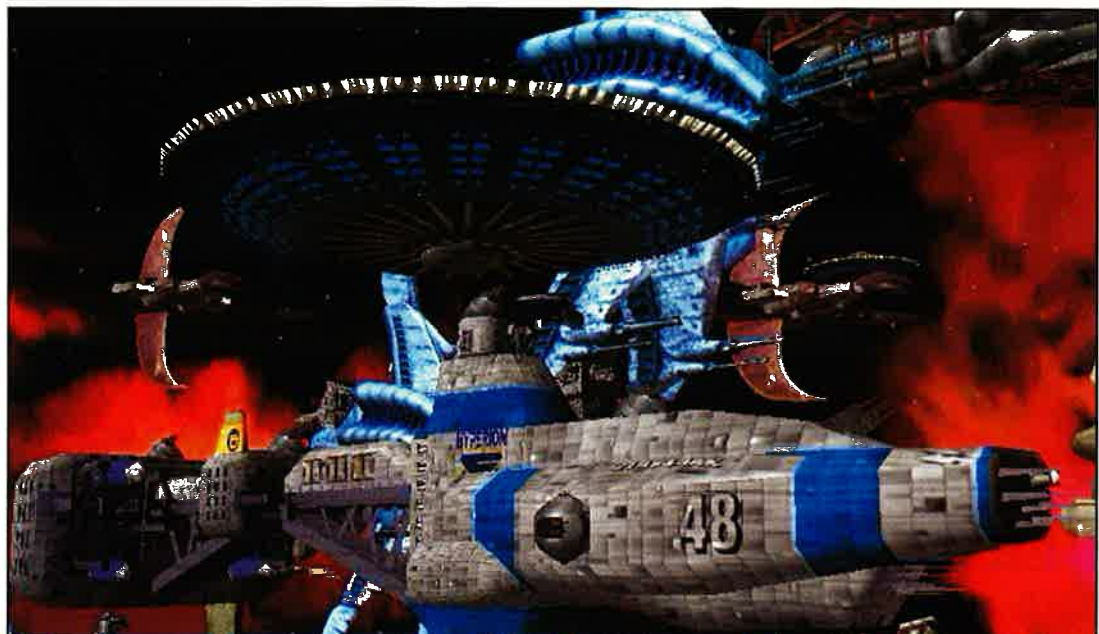
•CZOLGUS

Tiny Tank przeniesie nas w XXI wiek, w czasy czolgo-kształtnych cyborgów. Monstra te (jak zawsze) zamierzają wykopać człowieka ze stanowiska „pana świata” i tylko Gracz może się im przeciwstawić... Sterując milusimi i wiernymi ludźmi cyborgiem (Tiny Tankiem), będzie on zmuszony odnaleźć Mutanka, czyli szefa czolgorządów, i wytłumaczyć mu kto tu naprawdę rządzi. Wspomagany przez szpiegowskiego satelitę przemierzy wyludnione przestrzenie Ziemi, karmiąc się (dosłownie) energią eksterminowanych podwładnych Mutanka (jest ich około 25 odmian).



•VIPER RACING

Najnowsza wyścigówka ze Sierry bierze „na celownik” jeden z najlepszych sportowych samochodów świata, czyli Dodge Viperą GTS i GTS-R. 700 koni pod maską (tyle nie miały czolgi w czasie II wojny) budzi mimowolny podziw. 20 tras, 4 tryby jazdy, około 40 dodatkowych bajerków służących (z czym wiąże konieczność zarabiania kasy wskutek wygrywania kolejnych rajdów). Grafika 3D, kolizje, multiplayer, ghost-mode... (Demo powinno być na CD w tym numerze).



Gwiezdna podróż inaczej

Nie ma chyba osobnika lubującego się w fantastyce, który nie słyszałby o pewnym serialu telewizyjnym, nie tak dawno zresztą w naszej rodzimej telewizji emitowanym. Serialu z mnóstwem dziwnych ras, mitologicznymi zagadkami, dobrym designem statków, a przede wszystkim realistyczną, widowiskową i mającą często miejsce walką. Gdyby nie to ostatnie, to pod powyższy opis można byłoby podciągnąć (choć nie bez pewnego przymykania oczu...) Star Treka, ale tak definicję spełnia tylko jedno dzieło: **Babylon 5 imię pana Joe M. Straczynski'ego.**

ALLOR



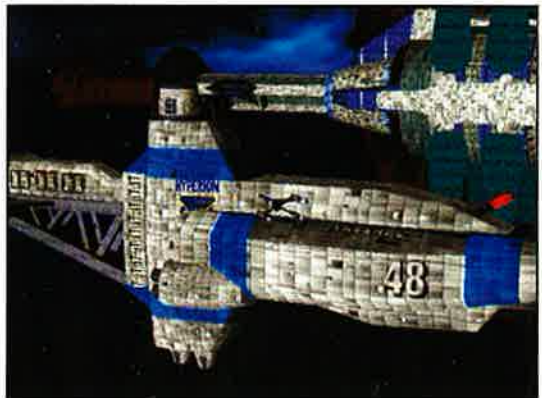
Na początku był to jeszcze jeden klon Star Treka, ale jajo przerosło kurę i stało się bytem co najmniej równie popularnym, mimo oczywiście dużo młodszego wieku. Co ważne, w tym dziele równie wielką zasługę miała najnowsza technika odpowiedzialna za efekty specjalne i wspaniale wyglądające sceny walki w przestrzeni, co ogrom i tajemniczość fabuły, przy której kura wydawała się taka jakaś płaska, dwuwymiarowa. Jedyne w czym Babylon ustępował Trekowi, to brak możliwości wejścia w jego świat przy pomocy stojącego na biurku komputera, ale na początku przyszłego roku powinno się to diametralnie zmienić - Sierra prowadzi bowiem zaawansowane prace nad symulatorem kosmicznym osadzonym w tym świecie, a zapowiada się on co najmniej równie interesująco, co sam serial.

O grafice nie ma chyba co za wiele pisać, screeny widzicie, a jedyne co można do nich dodać, to zapewnienia zespołu, że po-



bije ona zarówno X-Winga vs TIE Fightera, Starfleet Academy (choć obecnie nie jest to już

Kolejną opcją wybijającą Babylona ponad tłum ma być dynamiczna kampania. W praktyce ma to oznaczać koniec typowego maratonu Retry Missionów, towarzyszącego niezmiennie większości dotychczasowych produkcji - jeśli zadanie zostało wykonane źle, to po prostu sy-



wy czyn zbyt wielki, a właściwie minimum), jak i Descenda: Freespace - ten fakt już warto w kajecie odnotować, bo przecież to tytuł zdecydowanie zajmujący pierwszą pozycję na liście hitów fanów kosmicznych pojedynków. Ale nie samą grafiką człowiek żyje, co zostało na szczęście wzięte pod uwagę.

tucja w Galaktyce zmienia się na naszą niekorzyść, a my gramy dalej! Ale to nie wszystko, przebąkuje się bowiem dodatkowo o otoczeniu żyjącym własnym życiem, w które możemy, ale nie musimy, ingerować! Czy oznacza to połączenie części strategicznej z taktyką i walką, na razie nie wiadomo, ale wydaje się, że fakty właśnie na to

wskazują. A jeśli to wypali, będziemy mieli kolejną małą rewolucję w pożądanym przez graczy kierunku.

Niezależnie jednak od stopnia rozbudowania części strategicznej, będziemy mieli do czynienia z walką opartą na prawach fizyki, a nie prostym przeniesieniu symulatora lotniczego w czarne tło z jasnymi kropka-

nym do wszechobecnego eteru o własnościach powietrza (jedyna możliwość wytłumaczenia takiego, a nie innego zachowania się statków w X-Wingu czy Descencie...), ale zapewniam was, że warto. Zresztą, jeśli ktoś grał w I-Wara, to o słuszności przejścia na rozwiązanie bardziej rzeczywiste przekonany został już dawno... Dużą zagwozdkę mieli twórcy, jak się



byle by tylko trzymało klimat. A nad tym czuwa gorąca linia z gośćmi pracującymi przy seria-

na planie uzupełniających oprawę gry filmików. Wprawdzie sposób rozwiązania tego ostatniego (prawdopodobnie niezbyt standardowy, jeśli weźmie się pod uwagę fakt dynamicznej kampanii) jest jeszcze owiany całkowitą tajemnicą, ale dobrze chociaż wiedzieć, że na coś w tym stylu można będzie w przyszłości liczyć.

A przyszłość ta zbliża się już dużymi krokami, bowiem termin premiery ustalony został na początek wiosny roku dziewięćdziesiątego



mi. Jeśli ktoś pogrywał w I-Wara, to wie o co chodzi: piękna bezwładność pozwalająca na bezproblemowy lot tyłem, zupełnie nowe możliwości taktyczne i zagrania, inne manewry - po prostu zupełnie inny świat! A nie dość, że inny, to jeszcze lepszy!!! Zresztą, prawdę powiedziawszy, twórcy innego wyjścia po prostu nie mieli, bo w taki sam sposób została przedstawiona walka w serialu, a kto nie chciałby powtórzyć manewrów ze szklanego ekranu własnymi rękami? Wprawdzie wiąże się to z okresem przejściowym dla przyzwyczajaj-

sami zresztą zwierzają, przy podejmowaniu decyzji o wprowadzeniu rakiet. W starszych częściach niczego takiego bowiem nie było, a łamanie kanonów zbyt dobrze na późniejszą współpracę z twórcami czy nawet fanami nie wpływa. Na szczęście pokazały się one na szklanym ekranie, więc można je wprowadzać z pełnym namaszczeniem. Zresztą a propos zgodności z serialem: dbałość o to jest ponoć głównym priorytetem, chociaż licencja pozwala na rozwijanie wątków ledwo w nim dotkniętych, czy wręcz stworzenie czegoś od zera,



lu, z samym panem Starczynskim na czele, co z jednej strony dobrze o SierraFx świadczy, a z drugiej pozwala spać spokojnie ze świadomością, że jakiegoś nietakty pojawić się nie mają ani prawa, ani możliwości.

Dalszemu pogłębianiu więzi z wersją telewizyjną służyć będzie także muzyka, skomponowana przez Christophera Franke (zajmuje się nią również na potrzeby serialu), jak i plany odnośnie umieszczenia aktorów

dziewiętego, a więc za około trzy-cztery miesiące. Nie jest to może mało czasu, ale wydaje się, że warto będzie czekać i to nawet jeśli samego serialu nie widziało się jeszcze na oczy - po prostu kroi się coś na tyle wielkiego, że powinno zainteresować wszystkich miłośników śmierci w ciszy i zimnie Przestrzeni.

Babylon 5
SierraFx / Sierra

Zupełnie Nowe!

• RETURN TO KRONDOR

Witamy ponownie fanów RPG w świecie Midkemii, wykreowanym w powieściach Raymonda Feista. Gra o wspomnianym wyżej tytule, ze słajni Sierra, daje nam do wyboru 5 bohaterów, interakcję z blisko 200 postaciami, z górą 50 czarów i napojów oraz nowy system walk (w 3D). Do stworzenia programu wykorzystano engine True3D (firmy Pyrotechnix), co naprawdę daje się odczuć - nawet na zaprezentowanym screenie. Czyż nie? To nie jest intro - to jest gra!



• PATHFINDER. WYLĄDOWALI!

5-cio kompaktowa przygodówka Cydonia, wykorzystująca m.in. obrazy przesłane z Marsa przez Pathfinder'a, jest już (w momencie gdy czytacie te słowa) w sprzedaży!

• JARU BYĆ MĄDRY!

The Chronicles of Jaruu Tenk to jakby połączenie idei tamagotchi i Creatures. Opiekujemy się inteligentnym zwierzątkiem, mieszkającym na małej wyspie. Przy czym gracz może (gdą ma ochotę) zająć się edukacją Jaru - albo eksploracją wyspy, kryjącą zresztą kilka niespodzianek - albo też może całkowicie pasywnie patrzeć na to, co porabia pozostawiony sobie samemu pupilek - i nie powinniście się zdziwić nawet tym trybem, gdyż urokliwa grafika 3D i realnie (no, niemal) żyjący świat wyspy nie powinny się wam szybko przejeść. Naszym zdaniem ta gra choć przeznaczona raczej dla młodszego odbiorcy, powinna spodobać się każdemu. Jej producentem jest firma Gee Whiz Entertainment.

• KOSZTOWNA PŁASKOŚĆ

Użytkownicy komputerów PC przyzwyczaili się do olbrzymich pudeł monitorów

stojących na ich biurkach. Od dawna istnieje co prawda alternatywa dla nieporęcznych monitorów kineskopowych - płaskie monitory LCD (w tej dziedzinie boom przeżywa technologia TFT - thin film transistor), jednak te ostatnie były dotąd dostępne tylko dla bardzo zamożnych osób i firm. Jak to zwykle bywa, nowości technologiczne z początku bardzo drogie, z czasem tanieją, stając się ogólnie dostępne. Podobnie może się już wkrótce stać z monitorami opartymi na matrycach TFT. Japońska firma Mitsubishi wyprodukowała stosunkowo tani monitor tego typu - RDT141X. Jest wyposażony w 14-calowy obszar



Zupełnie Nowe!

roboczy, waży 4,5 kilograma i mierzy tylko 376x160x358 mm. Przewidywana cena jednostkowa wynosi około 700 \$.

• STRZEŻ SIĘ HACKERA!

Na światowym zlocie hackerów DefCon zostało zaprezentowane niezwykle niebezpieczne narzędzie służące do zdalnego sterowania dowolnym komputerem za pośrednictwem TCP/IP. Jego nazwa - BackOffice nawiązuje do pakietu BackOffice Microsoftu stanowiącego kompletny system obsługi Internetu. Program ten (oczywiście mam na myśli BackOffice a nie BackOffice) wykorzystuje standardowe wywołania funkcji API i po zainstalowaniu zapewnia pełną kontrolę nad systemem osobie z zewnątrz - między innymi możliwe jest przechwytywanie wprowadzanych haseł. Program bardzo trudno zlokalizować (po zainstalowaniu w pamięci sam się kasuje), a co za tym idzie - przeciwdziałając jego działalności. Ciekawe jest stanowisko Microsoftu w tej sprawie. Gigant z Redmont uważa, że BackOffice jest zwykłym programem do zdalnego dostępu i nie zamierza w żaden sposób zapobiegać jego dystrybucji.

• OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Pamiętacie? To gra, której premiera się niestety nieco „obsunęła”. Jest to ciekawe połączenie elementów przygodówki (delikatnie zabarwionej horrorem) i gry akcji. A propos akcji: rozgrywa się w gigantycznej współczesnej metropolii, w której pojawił się... prastary demon - i to bynajmniej nie w dobrych zamiarach, ponieważ wysysa energię z ludzi. Już wiesz co masz robić? A przy okazji polatasz helikopterem, wykorzystasz taksówkę, poduszkiowce etc. Nawiasem mówiąc, zwróćcie uwagę na ruch panujący na ulicach (rzadko kiedy spotyka się takie tłumy w grach przygodowych, z założenia dość kameralnych) oraz ogromną swobodę manewru - praktycznie nie zdarza się, by komputer stwierdził „nie możesz tego zrobić”, „nie możesz tego użyć” itp. Ta swoboda manewru ma zresztą swoją drugą stronę - ponieważ robisz co chcesz, to gra niemilosiernie się wydłuża (bo skąd wiecie, że robisz to, co powinien).



• FERRARI I SIERRA

Sierra Sports zdobyła licencję na włączenie samochodu Ferrari 312 (model z 1967 r - 400 koni mechanicznych, 600 kg wagi) do swej gry Grand Prix Legends. Wiernie odtworzono tam autentyczne teamy, tory (m.in. Monaco, Nurburgring, Spa, Kyalami, Zandvoort etc.) i samochody. No i naturalnie ma być cool grafika, duży realizm jazdy etc.

• LATAJĄCY HEROSI

Jakiś scenarzysta musiał się kiedyś obudzić z bardzo bolącą głową - bo jak inaczej wytłumaczyć powstanie gry Flying Heroes, która łączy symulację (zręcznościową) lotu z grą akcji (FPP!), a wszystko osadzone w realiach... fantasy?! Kolejne starcia odbywają się na 10 potężnych - i bardzo zróżnicowanych graficznie oraz kipiących

Z impetem w górę!

Descent, gra, o której słyszeli chyba wszyscy, był w swoim czasie równie wielkim przebojem co później Quake. Na dobrą sprawę można byłoby się nawet uprzeć, że trójwymiarowe postacie Wstrząsu już tylko powielaly rozwiązanie zastosowane wcześniej w tworze Interplay'a, a jeśli nie wspomina się o tym fakcie głośno, to chyba tylko przez wzgląd na własne ograniczenia uniemożliwiające pełne zasmakowanie zejścia w trójwymiarowym środowisku.

MCDRIVE

Polygonowaci przeciwnicy nie byli zresztą jedynymi nowościami: ciekawe ile osób pamięta jeszcze o fakcie, że pojawiły się tam na przykład kierunkowe źródła dźwięku czy efekty świetlne - wszystko to oczywiście na długo przed zaistnieniem na rynku akceleratorów...

No ale w końcu jest to artykuł do Przeglądu, a nie do tomu dziesiątego Historii Elektronicznej Rozrywki, więc dywagacje powyższe pozwól sobie skończyć, koncentrując się na zbliżającym się do swej premiery trzecim wcieleniu przez powstałą z podziału Parallaxa (autora poprzednich

części) na dwie części, zajmujące się równolegle Freespace oraz Descentem III, Outrage. Przede wszystkim trzeba jasno stwierdzić, że sama grafika już nie wystarczy. Nie tak dawno mieliśmy przecież premierę Forsakena i nawet pomijając fakt, że pobić go będzie na tym polu niezwykle ciężko, to zbyt wielu osobników nie kupi sobie w tak krótkim czasie tytułów różniących się tylko ko-



poprzednich było, że przypomnę, wysadzanie reaktora, ucieczka, szukanie kluczy i ratowanie ludzi, choć może akurat nie w tej kolejności. Tym razem ma to być coś znacznie

będą i takie na powierzchni, a większość zadań do wykonania będzie po prostu mixem podziemi.

Jeśli te obietnice zostaną spełnione, to może być ciekawie zwłaszcza że dzięki Forsakenowi coraz więcej osób czuje się w trzech wymiarach jak w domu. Ale jeśli fabuła nie zosta-



bardziej kreatywnego, z historią wplecioną we wszystkie misje układające się w jedną całość. Czyli zwrot w kierunku fabuły - posunięcie ze wszechmiar słuszne. To jednak nie wszystko, dochodzi bowiem jeszcze latanie poza zamkniętymi kopalniami. Nie, żeby zrobił się z Descenta III konkurent Freespace, znaczy to po prostu tyle, że prócz misji wewnątrz

nie, zgodnie z zapowiedziami, rozwinięta, to niestety ciężko będzie przekonać graczy do kupienia czegoś, co już było... i to przynajmniej w trzech wcieleniach. Tak więc pozytywnie zobaczymy.

Descent III
Outrage Entertainment /
Interplay



Tajemniczy wszechświat

Gry rozgrywane są w kosmosie to całkiem spory procent na rynku. Problem w tym, że są to gierki z reguły polegające na bezsensownym wloczeniu się po kosmosie i wzajemnym opluwaniu się pikselami (mała aluzja do X-Wingów). Ale uwaga, bo szybkim krokiem zbliża się sygnowany przez Sierpę Homeworld.

ELD

Wyobraźcie sobie zatem strzelankę w wysokiej, zadawalającej rozdzielczości w przestrzeni 3D, dodajcie do tego czas rzeczywisty oraz potężnie uzbrojone myśliwce i krążowniki, zmagające się z przeciwnikiem podczas żąrzonych bitew. A teraz



połączcie tę akcję i perspektywę z tradycyjnymi elementami gier związanych z eksploracją wszechświata (kłania się Master of Orion i Rebellion), jak poszukiwania, gromadzenie bogactw naturalnych i produkowanie różnych jednostek bojowych w RTS, a wtedy powinniście otrzymać dość dokładny obraz tego, co gra ma do zaoferowania. Jak tam wasza wyobraźnia? Jeżeli działa, to powinniście właśnie otrzymać Homeworld.

Homeworld jest międzygwiazdową grą SF zlokalizowaną w najbardziej niedostępnych głębinach przestrzeni kosmicznej pomiędzy światami. Gracz będzie dowódcą statku-matki długiego na... 15 km. Spełnia on rolę centrum dowodzenia, bazy konstrukcyjnej, lotniskowca i transportowca, na którego pokładzie przebywa pół miliona twych ludzi. Na nim rozpoczynamy swoją misję, której celem będzie odnalezienie niemałego, mitycznego świata zwanego Ho-



meworld. Swoją cel osiągniesz w trakcie podróży przez galaktykę za pomocą skoków w hiperprzestrzeń. Za każdym razem po powrocie do normalnej przestrzeni będziesz musiał zgromadzić nowe zasoby surowców naturalnych do produkcji pali-



wa i przebudowy floty (z surowców buduje się myśliwce oraz inne statki). To pozwoli na podjęcie kolejnych misji, które dostarczą nowe, cenne wskazówki odnośnie celu twojej podróży.

Oprócz głównej misji mającej na celu dążenie do ustalonego celu (poprzez prawie dwa tuziny skomplikowanych scenariuszy), która będzie wymagać często zdobywania przestrzeni po drodze walkę, do wykonania będą także misje o innym charakterze, jak na przykład zdobywanie niezbędnych informacji, surowców naturalnych oraz kontakty dyplomatyczne.

Homeworld oferuje prawdziwy wszechświat 3D, w którym każdy statek, efekt oddziaływania broni (no, chyba wybuchy na screenach robią na was wrażenie, nieprawdaż?) i wszelkie inne obiekty są w pełni 3D. Możesz oglądać i kontrolować swój statek z zewnątrz i z kokpitu. Wszystkie statki są bardzo dobrze wyrenderowane. Każdy z nich ma opcje standby i active, które będą się od siebie wizualnie odróżniać. Oznacza to, że kiedy zobaczymy na przykład cały oświetlony jak choinka na Gwiazdkę krążownik z wycelowanymi na nas

działami, to jest on na 100% active i lepiej zmiatać stamtąd. Twoje statki mogą mieć bardzo różne wymiary, od małego myśliwca po wielkie i masywne pancerniki (ciekawe ile czasu zajmie przelot wzdłuż statku-matki). Nie zawsze „wielki” będzie znaczyło „lepszy”. Czasami flotylla małych tralowców (informacja dla laików - to są jednostki oczyszczające pole działania z min) może być dużo więcej warta niż cała flota lotniskowców wraz z przynależnymi do nich myśliwcami. Gracz po prostu będzie musiał nauczyć się budować mądrze, a nie stawiać na rozmiar statków.

Jeśli wierzyć zapowiedziom producenta, Homeworld może stać się wielkim hitem i najbardziej nowatorskim pomysłem w kategorii gier kosmicznych. Premiera już w grudniu.

**HOMEWORLD
SIERRA**



bogactwem szczegółów - arenach, gdzie często gęsto porzucano mnóstwo przydatnych „znajdziek”. A gdzie tu element fantasy? Che che, poczekajcie aż zobaczycie grafikę tej gry.

•QUAKE 3 = 2 CPU?!

O kurcze blade!! Takiej treści (mniej więcej, bo nie wypada cytować go dosłownie) okrzyk wyrwał się z gardła piszącego te słowa, gdy dowiedział się, iż John Carmack kombinuje, by Quake 3 (Arena) działał tylko na maszynach wyposażonych... w dwa procesory. Zdaniem guru z iD jeden CPU będzie zajmował się wyłącznie obsługą gry, natomiast drugi - odpowiadał za grafikę. Zgodnie z obliczeniami grający na serwerze single gracz zyskałby na tym przyspieszenie gry o jakieś 80%, zaś gracze multiplayerowe będą musieli zadowolić się połową poprzedniej wartości. Tak czy siak - ja wysiadam. W biegu!

•ERAZOR 2 UDERZA!

Znany wytwórca kart graficznych, niemiecka firma ELSA, zaprezentował na targach CeBIT Home swoje najnowsze dziecko - zintegrowany adapter i akcelerator graficzny Erazor II. Sercem urządzenia jest procesor Riva TNT firmy nVidia, na pokładzie znajduje się standardowo 16 MB pamięci, zaś sterowanie wyświetlaniem zapewnia 250 MHz-owy układ RAMDAC. Karta „wyciąga” maksymalnie rozdzielczość 1920x1080 (1600x1200 w TrueColor) i co typowe dla ELSY, objęta jest 6-letnią gwarancją (w przypadku karty graficznej oznacza to w praktyce dożywocie).

•IDEALNIE PŁASKI

SONY wprowadziła do sprzedaży 21-calowy monitor z idealnie płaskim kineskopem Flat Trinitron. Według zapewnień firmy jest to jedyna tego typu konstrukcja na świecie. Parametry użytkowe nowego monitora są imponujące: wielkość plamki świetlnej - 0,22 mm, maksymalna rozdzielczość - 1800x1448 pikseli przy odświeżaniu pionowym 80 MHz, zaawansowany system korekcji soczewek itd. Potencjalnych użytkowników tego produktu należy szukać wśród pracowników firm CAD/CAM oraz studiów graficznych, domowych odbiorców na pewno odstraszy wysoka cena (ponad 10 tys. zł.). Więcej: <http://www.sony-cp.com/>.



•EIDOS NA ZAKUPACH

Eidos Interactive wykupił firmę Crystal Dynamics (Gex, Legacy of Kain itp.). Z kasy EIDOSa wypłynęło 47,5 mln \$. Ale ponieważ CD kończy właśnie kilka hitowo zapowiadających się gier (Pandemonium,

Zupełnie Nowe!

The Unholy War, Akuji the Heartless, Legacy of Kain: Soul Reaver oraz GEX 3), to pewnie ubytek gotówki zostanie szybko (i z nadkładem) zrekompensowany.

• SOUND BLASTER RZĄDZI

Ostatnia dekada w dziedzinie kart audio stała pod znakiem rodziny Sound Blasterów (produkt firmy Creative Labs). Po boómie na technologię wavetable praktycznie nie było słycać o żadnych nowościach dotyczących komputerowego dźwięku, dopiero ostatnio potoczyła się istna lawina nowych rozwiązań. Większość z nich idzie w kierunku „uprzestrzennienia” dźwięku (np. standard A3D firmy Aureal). Nareszcie zrezygnowano też z przestarzałego interfejsu ISA na rzecz powszechnie używanego w innych urządzeniach PCI. Przez chwilę wydawało się, że Creative Labs straci pozycję lidera, jednak firma była najwyraźniej przygotowana na taki rozwój wypadków. W pierwszym kwartale bieżącego roku zaprezentowała nowy procesor EMU 10K1, który następnie stał się podstawą nowej serii kart muzycznych Sound Blaster Live!. Nowa karta wykorzystuje oryginalną technologię Environmental Audio, która zapewni doskonały efekt przestrzennego i realistycznego dźwięku. Jak to jest w zwyczaju firmy, niedługo po premierze Sound Blastera Live! pojawiła się edycja Value nieznacznie okrojona (niepełny zestaw oprogramowania i brak cyfrowego wejścia/wyjścia) i o połowę tańsza (w USA Sound Blaster Live! Value Edition kosztuje ok. 100\$). Szczegóły: <http://www.creativelabs.com>

• WIĘSCI Z MONOLITH

Jason Hall, „szycha” z Monolith, zdradził, co powego szykują dla nas jej pracownicy. Odtóż już pojawił się m.in. edytor poziomów do gry Get Medieval. Ponadto zostaną wypuszczone patche do niej. Będą to specyficzne „player patches”, dzięki którym będziemy mogli zagrać w niej nowymi postaciami. Co powiecie na Calebę (bohatera Blood 1 i 2), Capitanę Clawę, Sanjuro (z gry Shogo: MAD) itp.?

• SKŁADAK SEGI

Sega PC Collection, kompilacja trzech gier Sega: Worldwide Soccer, Sega Rally Championship i Virtual Squad, już jest w sprzedaży, po atrakcyjnej cenie rzędu 15\$.

• ADULT ONLY!

W sklepach na Zachodzie pojawiła się gra zatytułowana Parasite Eva, skrzyżowanie horroru, przygodówki i gry akcji. Jej treścią jest 6 dni z życia policjanta Aya Brea, walczącego z potworami, w które zmieniają się ludzie, zwierzęta etc. zainfekowane tajemniczym wirusem. Gra stworzona jest na engine zbliżonym do Final Fantasy 7 (3D engine + wmontowane sekwencje wideo) i klimatem przypomina np. film Gatunek (bazuje na powieści sf). Ma ona zawierać wiele bardzo drastycznych sekwencji (i to nie tylko dotyczących brutalności, ale i innych aspektów życia dorosłych ludzi - domyślcie się o czym mowa), więc nic dziwnego, że na jej pudełku wybito wielkimi literami „dozwolone od lat 18”. Dodatkowy ból to fakt, że póki co gra istnieje tylko w wersji na PSX - ale zanoszą się na szybką konwersję także na PC. Na razie nie mamy screenów - no ale szybko się poprawimy ;).

• RECYCLING

Firma ImageX opracowała niecodzienne urządzenie - dekoparkę (decopier) służącą do odzyskiwania papieru zadrucowanego przez kserokopiarki i

Przewodnik po legendzie

Mam zaszczyt zaanonso-
wać nadejście programu, który wprawi w
dzika, szaloną radość wszystkich
maniaków - co ja mówię mania-
ków? Szaleńców, zakreconych na
punkcie rozległego, wciąż po-
większającego się o kolejne no-
winki tematu Star Wars.

JASPIN

Firma Lucas Arts, niepodzielnie odcinająca dość pokażnej wartości kupony od dawno, dawno temu zapoczątkowanej klasyki s-f, postanowiła wydać na dwóch płytkach CD, prezentacje oraz szczegółowe, niebagatelne materiały na temat tej zapisanej złotymi zgłoskami w historii filmu produkcji. Gdy przeglądałam spokojnie prasowe materiały, naszła mnie ponura myśl, iż szykuje się kolejna gra, utrzymana w bardziej lub mniej udany sposób w klimacie Star Wars. Jednak bliższe



i dokładniejsze „wgrzyzienie się” w materiały uświadomiło mi, iż będzie to multimedialna prezentacja, aplikacja oscylująca wokół filmowej trylogii pocziwego pana Lucasa. Najtrafniejszymi adresatami wydawnictwa będą zapewne miłośnicy Gwiezd-



nych Wojen, kolekcjonujący wszystko, co tylko im wpadnie w ręce - od skarpetek Lei do figur bohaterów w skali 1:1 - oraz młodzi ludkowie nie pamiętający czasów, gdy po raz

pierwszy przedstawiono szerokiej publice film Lucasa. Oczywiście ludzie, którzy zapragnęliby dowiedzieć się po prostu czegoś więcej na temat filmu oraz wszelkich innych zagadnień także będą mile widziani w zbiorze pojęjalnych użytkowników Behind The Magic.

Program jednak to za mało powiedziane. Zapowiada się iście fantastyczna uczta, pełna nigdzie indziej nie udostępnianych niespodzianek, informacji, wiadomości nawiązujących ściśle bądź tylko ogólnikowo do tematu rzeka jakim jest film (i seria gier) „Gwiezdne Wojny”. Chłopaki z Lucas Arts obiecują wiele

smacznych kąsków, które powinny wprawić w zachwyt wielu świniętych na punkcie Star Wars osobników. Do dyspozycji zostanie oddanych dziewięć interaktywnych sekcji pozwalających na własnoręczną eksplorację po wszechświecie Star Wars, nowinki z za scen planu filmowego oraz



E P I S O D E I

Zupełnie Nowe!

drukarki laserowe. Sprytna maszynka potrafi wymazać całkowicie ślady toneru zostawione przez urządzenia drukujące na papierze, w wyniku czego niepotrzebne już dokumenty nadają się do ponownego wykorzystania. W firmach, w których zużywa się dziennie setki lub tysiące stron papieru oszczędności uzyskane dzięki zastosowaniu dekopiarki szybko zrównowazą jej koszt. No i będzie ekologiczniej...

• SZYBCIEJ!

IBM, Compaq oraz Hewlett-Packard będą wspólnie pracować nad specyfikacją PCI-X dotyczącą wydajniejszego przesyłania danych w systemie komputerowym. Podstawą projektu będzie nowa magistrala systemowa taktowana zegarem 133 MHz (obecnie najszybsze szyny pracują z częstotliwością 66MHz). Komunikacją procesora z dyskiem twardym, kartami sieciowymi i innymi urządzeniami zewnętrznymi będzie się odbywała za pośrednictwem magistrali PCI.

• KOMBAJN SONY

Japońskiej firmie SONY zawdzięczamy liczne standardy przechowywania informacji, między innymi jest ona współtwórcą technologii CD-ROM, CD-R (CD-Recordable), CD-RW (CD-Rewritable). Nowe urządzenie SONY o nazwie Spressa CRX100E/CH łączy możliwości wszystkich wymienionych standardów bez potrzeby kompromisów: czterokrotna prędkość zapisu CD-R, dwukrotna CD-RW i 24-krotna prędkość odczytu. W związku z ekspansją DVD-ROM można przypuszczać, że urządzenie SONY jest kulminacją i zwięźczeniem epoki CD-ROMu - większość producentów zapowiada zakończenie wytwarzania urządzeń tego typu do 2000 roku. (Przejawem chęci odcięcia ostatnich kuponów od umierającej technologii jest zapowiadane wprowadzenie do sprzedaży napędów o prędkości 60x.) SONY również inwestuje swój potencjał technologiczny w przyszłościowy rynek DVD. Firma zaprezentowała niedawno napęd DDU220E, który potrafi odczytywać płyty CD-ROM, co prawda tylko z prędkością 24x, ale za to aż z pięciokrotną szybkością płyty DVD.

• KAMERAŁNIEJ W INTERNECIE

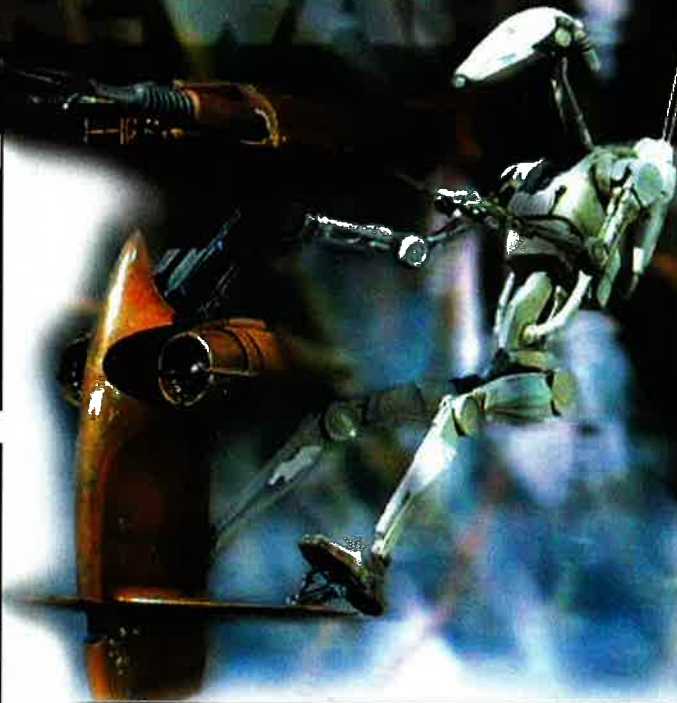
W Internecie pojawiła się nowa usługa - Family Shoebox. Jest to rodzaj „kółka zainteresowań” łączącego grupę ludzi posiadających swoje strony WWW i pragnących nawiązać bliższe kontakty. Powstanie podobnych serwisów może być receptą na dehumanizację Sieci spowodowaną jej monstrualnym rozrostem - w grupie Family Shoebox będzie można zakładać prywatne (dostępne tylko dla członków grupy) listy dyskusyjne, systemy poczty elektronicznej i inne formy komunikowania się. Adres: <http://www.familyshoebox.com/>

• MDK2!!!

BioWare (znany choćby z Baldur's Gate) ogłosił, iż będzie tworzył sequel słynnego MDK! Gra będzie chodzić na ich autorskim engine Omen. Wydawcą będzie Interplay. Program powinien się pojawić jeszcze w roku 1999.

• ZX SPECTRUM - LIVE!

To niesamowite, ale nadal powstają gry na ZX Spectrum (komputer, który miał swoje 5 minut na początku lat 80-tych). Team 17 zapowiedziało, że Worms Armageddon pojawi się także w wersji na tę platformę. Wprawdzie 16 kolorów i 1 kanał na dźwięk i muzykę może trochę (?) rozśmieszać tych, którzy swój kontakt z komputerami rozpoczęli od Pentiumów... ale sam fakt jest godny



w twarz. Przedstawienie wszelkiego rodzaju broni, pojazdów, wynalazków technicznych oraz niebywale atrakcyjnie zapowiadająca się interaktywna podróż po terytorium Falcon Millennium - z narracją samego C-3PO - powinno wielu z Was przywiązać do monitorów, tym bardziej, iż wszystko oczywiście ukaże się na ekranie z pełnym wykorzystaniem dobrodziejstw grafiki 3D.

Myślę, iż od momentu ukazania się tej wielce atrakcyjnej dla wielu z was zapowiedzi, z niecierpliwością rozpoczniecie wypatrywanie oraz szczegółową eksplorację półek sklepowych, aby przypadkiem nie przegapić premiery tej zapowiadającej się dość atrakcyjnie, jedynej w swoim rodzaju, rozbudowanej bazy danych czy wręcz encyklopedii ocierającej się o szeroki, nigdy nie kończący się temat Gwiezdných Wojen. ■

Star Wars, Behind The Magic
Lucas Arts



Zupełnie Nowe!

odnotowania. To się po prostu nie mieści w głowie... A nie wiem czy wiecie, ale na ZX wyszły też (m.in.) gry: PRINCE OF PERSJA, MORTAL KOMBAT 1 & 2, STREET FIGHTER 2, UFO (X-COM) 1 & 2, CIVILIZATION i WARCRAFT!!!

• NIE TRĄĆ GŁOWY!

H.E.D.Z. to dość dziwna, ale fajna gra z Hasbro Interactive, w sam raz dla zwolenników gatunku action/arcade z delikatnymi wątkami strategicznymi. Opowiada o przygodach wielkogłowych „hed-zów”, czyli przedstawicieli obcej rasy, którzy w sobie tylko wiadomych celach odwiedzili Ziemię. W każdym razie wynika z tego nieliczne zamieszanie. Gra oferuje grafikę 3D z supportem akceleratorów, 225 „h.e.d.z-ów” do wyboru (!) i wygląda całkiem sympatycznie... Więcej informacji na <http://www.hedz.com>.



• Q2 INTERNETOWY

ID zamierza wydać Quake II Internet Pack No. 1: Extremities. Zestaw zawiera najlepsze MODY stworzone przez graczy internetowych (choć nie tylko - będzie tam też coś nieco ciekawostek o Quake 3: Arena).

• PRINCE COLLECTION

Mindscape planuje edycję Prince of Persia Limited Edition. Zestaw zawiera Prince 1 i 2 oraz 12 minutowy film o tym jak tworzono grę Prince of Persia 3D.

• SZUSUJEMY!

Narciarze nie są specjalnie rozpieszczani przez autorów gier. Tym bardziej powinni cieszyć się z wieści, iż Sierra Sports zapowiada Skiing-1999 Edition (gdymy to czytacie, gra już powinna być w sprzedaży). Co nowego? Nowe opcje gry: m.in. freestyle skiing, hot-dog mode, extreme skinning, a ponadto akcja dzieje się na górach Dynamix i Sierra (hymm, nie ma ich w żadnych atlasach ;)), gdzie mamy do dyspozycji 5000 akrów terenu.

• NIEZŁE TEMPO

Knights and Merchants już w ciągu pierwszych tygodni od momentu ukazania się na polskim rynku sprzedał się w ilości ponad 8000 sztuk. Woow!

• ZAGRAĆ JESZCZE RAZ...

...w te same gry? Trochę to nudne. No, chyba że firma wyda np. jakiś dysk z dodatkowymi misjami, upgrade etc. Wtedy to co innego. Dlatego fani Rednecka mogą spróbować swoich sił w packu Redneck Rampage: Possum Bayou, a maniacy Carmageddon pojeżdżą w Carmageddon: High Octane.

• ŚMIERĆ SIR-TECHA

Jedną z najstarszych (prawie 20 lat na rynku!) i wielce zasłużoną firmą Sir-Tech odeszła właśnie w niebyt. Powodem jest coraz większa konkurencja na rynku, rosnące koszty produkcji gier oraz tendencja do dominowania rynku przez potężne

Hej, hej, hej!!! Sokoty!!!



Ostatnimi czasy tak się dzieje na rynku symulatorów, że w prawie każdej kolejnej produkcji możemy sobie polatać samolotem F-22 lub F-16. (Co bardziej oryginalni serwują nam F-18.) Autorzy wprost prześcigają się w pomysłach, aby zachęcić nas do wcielenia się w pilota F-16 po raz kolejny... Mieliśmy już F-16 realistyczne, zręcznościowe, futurystyczne, zręcznościowo-realistyczne, F-16 nad Irakiem, F-16 nad Koreą, F-16 nad Rosją, F-16 nad Morzem Śródziemnym, F-16 nad pustynią... Zgroza!!! Czy naprawdę nie można zrobić symulatora jakiegś innej maszyny? Gdzie A-10, A-7 Corsair, A6 Intruder, MiG, Suchoje i wiele innych? (Swego czasu moim ulubionym był symulator Su-25.) Panowie piloci, uczcijmy minutę ciszy zapowiedź wydania kolejnego symulatora F-16!

ŁUKASZ BONCZOL

Spokojnie, na szczęście nie jest to „jakiś tam” symulator, lecz kontynuacja kultowego Falcona 3.0. Swego czasu był to

prawdziwy król symulatorów, w którego maniacy tłukli dniami i nocami. Wersję 3.0 cechowało wiele nowatorskich rozwiązań oraz rewelacyjne oddanie rzeczy-

wi 3.0 do pięt. Kto mi nie wierzy, niech sobie przeczyta opinię prawdziwego pilota (CDA 04/98)! Wzmianki o Falconie 4.0 pojawiły

się już w czasie gdy np. o serii Need For Speed (ba, nawet o pierwszym NFS) nikt w komputerowym świecie nie słyszał. Wtedy też ukazały się pierwsze screeny, które po prostu szokowały. Teren wyglądał w nich jak na zdjęciu! (Albo jak dzisiaj w byle jakiej grze wykorzystującej akcelerator. Kto wie, może autorzy czekali z wydaniem gry do czasu aż na rynku pojawi się sprzęt mogący jej podolnąć?)

wistego zachowania maszyny w locie. Duża część wchodzących dzisiaj na rynek „realistycznych” symulatorów nie dorównuje modelem lotu Falcona-



W dostarczonych mi materiałach prasowych nie ma wprawdzie żadnej wzmianki o grafice czy engine gry, ale po screenach od razu widać, iż system graficzny wykazuje ogromne podobieństwa z tym, jaki stosuje w swoich symulatorach Interactive Magic. To jednak nie grafika ma zwać wszystkich z nóg. Zamieszczony w nowym Falconie system dynamicznego generowania kampanii ma zjeść podobne rozwiązania ze wszystkich dotychczasowych symulatorów na śniadanie. Z momentem rozpoczęcia gry komputer rozmieści na mapie Półwyspu Koreańskiego siły własne i nieprzyjaciela, poczym z każdą upływającą sekundą ich pozycja ma ulegać zmianie (oczywiście zgodnie z prawidłami rządzącymi prawdziwą wojną). Już po



na przód własnych wojsk lądowych, przechwytywanie, patrolowanie, niszczenie pasów

mulowaniu takich aspektów jak uszkodzenia celów naziemnych podczas bombardowania, wzięto pod uwagę niespotykaną dotychczas liczbę czynników. Fala uderzeniowa, poprzednie uszkodzenia celu, trafienia bezpośrednie, trafienia pośrednie, deszcz odłamków - to tylko niektóre z nich.

Na zakończenie wypadu napisać, iż odniosłem wrażenie, że zapowiada się całkiem niezły symulator. Co dziwne, w materiałach prasowych nie znalazłem żadnej paplaniny o niesamowitych efektach świetlnych, oszołamiającej grafice wspomaganą przez akceleratory i tym podobnych, od razu sceptycz-

nie nastawiających recenzenta rzeczach (z których połowa pozostaje tylko na papierze). Jaka okaże się ostateczna wersja gry - zobaczymy. Na razie żegnam was z nadzieją, iż nie będzie to kolejny, nudnawy symulator F-16. Zegnając się, życzę wszystkim takiej samej ilości lądowań co startów. ■



chwili zaczną napływać komunikaty z różnych stron frontu, rozpaczliwe krzyki atakowanych zniecka pilotów, dyrektywy z dowództwa, które stara się panować nad sytuacją i zaplanować jakąś obronę itp. Zegar wciąż bije, a od ciebie, drogi graczu, będzie zależało, czy siły sojusznicze zostaną zniszczone z powierzchni Ziemi. (Oczywiście jesteś tylko małym trybikiem w wielkiej wojennej maszynie i może się zdarzyć, iż mimo że wygrasz wszystkie potyczki, to i tak z powodu np. błędów dowództwa kampania zostanie przegrana. W świecie Falcona 4.0 wszystko jest możliwe!)

startowych, precyzyjne ataki na tyły wroga... Ale będzie też i cała masa atrakcji w postaci misji szpiegowsko-zwiadowczych, podczas których będziemy robić zdjęcia instalacji naziemnych. No i coś dla koneserów - zadania typu „Dzika łasić”, polegające na likwidowaniu doskonale zakonstruowanych stacji radarowych i stanowisk obrony przeciwlotniczej. (Nie- wtajemniczonym powiem, że podczas tych misji niejednokrotnie będziemy robili za przynętę.) Duży nacisk położono na odwzorowanie wszelakich modeli fizycznych. Nawet przy sy-



Na lądzie, wodzie i w powietrzu panuje totalny chaos bitewny, jeżeli tak to mi wolno nazwać. Obok ciebie inne wrogie i sprzymierzone maszyny wykonują swoje własne misje, atakują cele okazjonalne... Linia frontu zmienia się z minuty na minutę. Pagórek, który jeszcze przed chwilą był w rękach „naszych” może się okazać siedzibą mobilnej wyrzutni AA, bo przeciwnik odbił go szybkim rajdem dywizji pancernej i teraz walki toczą się parę ładnych mil dalej. O narzekaniu na monotonię zadań i nudę nie będzie mowy. Przed nami całkiem standardowe zadania takie jak eskorta bombowców, wspieranie pracujących



Zupełnie Nowe!

firmy, dysponujące znacznie większymi możliwościami finansowymi. Szkoda... Ale bez paniki - Jagged 2 i Wizardry 8 nie są zagrożone, gdyż kanadyjski odłam firmy nadal ma się dobrze.

• FATUM NAD PREY

Ta gra nie ma jakoś szczęścia do producentów. Już raz odszedł od 3D Realms producent (pierwszy), potem część zespołu autorskiego przeniosła się do konkurencji. Teraz wszystko wskazuje, że team zuboży się o drugiego już producenta, zaś - jakby tego było mało - główny programista również ma wyrazić dość Preya. Zatem data premiery tej produkcji jest w tej chwili zupełnie nieznana. Miejmy tylko nadzieję, że kiedyś się ukáže!

• MEU 2000

Oto kolejny symulator walki komandosów (w 3D), tworzony przez firmę MAK Technologies w ścisłym współdziałaniu z... armią USA (tj. US Marine Corps). Gracz wciela się w rolę oficera dowodzącego specjalnym oddziałem marines, liczącym około 200 ludzi. Gra pomyślana jest przede wszystkim do zabawy w trybie multiplayer - kolejni gracze wcielają się w rolę oficerów dowodzących oddziałami, np. major i okaże, zdobyć wzgórze C-14, porucznicy wyślą plutony do akcji, przydzielając im konkretne zadania, kaprale ze swoimi drużynami zaczną szturm... ciekawe czy i stanowiska szeregowców będą do obsadzenia? ;). Ale swoją drogą - ciekawy pomysł i oryginalna idea (dodajmy, że program pierwotnie miał rzeczywiście służyć do szkolenia marines, stąd będzie bardzo realistyczny pod każdym względem).

• HM&M 3 OPÓŹNIONE

Premiera trzeciej części cyklu Heroes Might & Magic została niespodziewanie i bez podania przyczyn przesunięta na luty 1999.

• JAGGED 2 TEŻ!

Jagged Alliance 2 również nie pokaże się w zapowiadzonym terminie. Ponoć autorzy nie mogli dogadać się z dystrybutorem i poszukują właśnie nowego. Nowa data premiery mówi coś o początku roku 1999.

• CO PO RAINBOW SIX?

Ludziska z Red Storm nie próżnią. Po rewelacyjnym Rainbow Six proponują nam RTS o nazwie Dominant Species. Gracz wciela się w przywódcę rasy Obcych, których planeta jest kolonizowana... przez ludzi. Przy czym wśród Obcych istnieją dodatkowo zwalczające się frakcje... Wiadomo, iż do dyspozycji gracza oddano blisko 30 rodzajów Obcych, a ponadto gra zawiera wbudowany edytor misji. Jak dobrze pójdzie, to na CD znajdziecie demo tego programu.

• QUAKE THE OFFERING

To nic innego jak kompilacja oryginalnych misji Quake i dwóch oficjalnych packów (Scourge of Armagon i Dissolution of Eternity). Najbardziej powinni cieszyć się z tego zestawu maniacy deathmatchów.

• A JEDNAK JEST!

Całkiem niedawno zamieściliśmy newsa, że nie będzie żadnej encyklopedii Star Wars na CD i że wszystkie pogłoski to tylko ploty. A tu masz - okazuje się jednak, że będzie... Już jest! Star Wars: Behind the Magic jest już dostępny w USA i ma wkrótce trafić do Europy. Encyklopedia poświęcona jest głównie pracom nad tworzeniem Gwiezdnej

Zupełnie Nowe!

Trylogii. Zawiera ponad pół godziny sekwencji video, liczne pliki audio, około 2000 fotografii i wykonane w 3D modele pojazdów.

• RESIDENT EVIL 2

Capcom zapowiada rychłą konwersję tej gry z PSX na PC. Powinna się ona pojawić w lutym 1999 i - jak obiecują autorzy - fanom pierwszej części z wrażenia spadną spodnie.

• POLATAJCIE!

W grze Fly!, autorstwa Terminal Reality. Gra to cywilny symulator lotu - i ma zdeklasować wszystko, co do tej pory podniecało komputerowych pilotów. Premiera już wiosną 1999. A czego można oczekiwać? Otóż: 9000 lotnisk i ponad 200 krajów do odwiedzenia; aktualizacji - przez sieć - pogody nad danym terenem na taką... jaka tam obecnie panuje (z dokładnością do pół godziny!). 50.000 mil kwadratowych dostępnego terenu. Multiplayer z komunikacją głosem. Hiper-super realistyczne odwzorowanie parametrów samolotów i ich wnętrza; podobnie jest z modelem lotu. To tylko fragmenty naprawdę potężnej listy atrybutów tej gry... Kurde, faktycznie robi wrażenie!



• KOLEJNA KONWERSJA

THQ zamierza przekonwertować z konsoli na PC grę WCW Nitro. Są to zmagania zawodowych wrestlerów. Produkcja ta powinna już łąka dzień trafić do sklepów.

• NAJSZYBSZY PROCEK?

Następca Pentium 2 ma być procesor o nazwie Foster i pojawi się w roku 2000 lub 2001. Jak jest szybki? ... hm, jego zegar „tyka” z szybkością 1 GHz (1000 Mhz!!!). O rany!

• DAWN OF DARKNESS

To krzyżówka industrialnego i magicznego fantasy (cokolwiek to miałoby znaczyć), bazująca na engine Quake 2. A jak wygląda - zobaczcie sami.



• MAD MAX INACZEJ

Rogue Trip, wydawana przez GT Interactive, trafi w gusta miłośników tego cyklu filmów, jak i też tych, którzy lubią połączenie samochodówek i nawalanki. Producent chwali się, że gra ma bardzo niezwykły i mroczny klimat oraz nadzwyczaj wysoką AI

Wskrzeszony

Czy nigdy nie zaintrygowało was to, że od czasów zaistnienia Diablo „wzorcowy” (dla naprawdę wielu twórców CompRPG) wizerunek gry tego typu na dobrą sprawę zamknął się w osobie „Mistrza”? Każdy uważny obserwator komputerowego świata wręcz musiał zauważyć, że coraz to większa liczba gier jest - tak w ogóle, jak i w szczegółach - przyrównywana do Diablo z jednego tylko powodu: po prostu nie sposób wymyślić niczego innego. Ich „pokrewieństwo” jest nazbyt wyraźne! Dobrze to czy źle - nie mnie rozsądzać, ko kwestia upodobań każdego z nas... Dla tych jednak, którzy aż zaiskrzyli się na myśl o nowym „Diablo”, noszę pomyślną (mam nadzieję) wieść: oto ludzie zgromadzeni w Cinematix mają na rozkładzie grę, która do rodzinki „diabłałek” dopasowuje się wręcz idealnie. A imię jej - Revenant.

GEM.INI



Co dokładnie oznacza określenie tego produktu jako „wyróbu diablopodobnego”? Ano, w skrócie: jest to gra klasy Action-RPG (walka w czasie rzeczywistym i te sprawy...), z niezwykle wyjątkowym bohaterem, wzrostem współczynników, grafiką w rzucie izometrycznym i... silnym naciskiem położonym na tryb multiplayer. Malo? A do tego jeszcze niepre-

zyjnie... Zaczniemy zatem od początku, od pojęcia „action-rpg”. Action - zrozumiałe. Role-playing game natomiast... Czy to nie to pojęcie wykorzystywane jest zwykle przy opisach dziejów bohaterów, ocalających niewinne księżniczki i (w międzyczasie) ratujących świat od kolejnych niemilych niespodzianek? Tak, to chyba to. Nie sposób też nie przyznać, że nie od tego banalnego w istocie rzeczy schematu.



Jednak tylko pozornie: nasz bohater wprawdzie zostaje zawieszony, aby uwolnić porwaną córkę Lorda Wojny, lecz... Nie, tu również trzeba od początku. Tak więc: świat - Ahkilon. Był całkiem przyjemnym miejscem, dopóki elity wspaniałej cywilizacji nie zaczęły mieszać się w rzeczy, których nie sposób zrozumieć, a co dopiero - ujarzmić. Skutki „uwolnienia” tych ogromnych, bliżej niesprecyzowanych sił odczuwalne są po dziś dzień. Po dziś dzień, a więc stulecia później... Obecnie kultura Dawnych to jedynie wspo-

nym z martwych (sic!), przez jednego z Warlordów, przedstawicielem tej dawnej cywilizacji! Słowem: dziwnym zrządzeniem twórców - drogi gracz - już od początku jesteś martwy!

Kolejny z zapowiedzianych wstępnie punktów „nawigacyjnych” tego przed-w-glądu - fantastyczna, niezwykle sugestywna grafika w rzucie izometrycznym (jak w Ultimach czy... no właśnie - Diablo). Dzięki temu jednak (oraz oczywiście faktowi, że plansze rysowane były odręcznie) jest ona niezwykle



mnienia ludzkości, która - aż nadto odczuwając ciężary konfrontacji z nieprzyjaznym światem (tylko wulkany i potwory...) -

szczegółowa! Oczywiście wciąż mowa o samych „blach” - rozmieszczone na nich obiekty to już pełne 3D. Co więcej: stworzone przy wykorzystaniu techniki motion-capture mają sprawiać wrażenie całkiem rzeczywistych! Oczywiście nie sposób osiągnąć tego efektu bez „uczłowieczenia” (i „upotworzenia” - bo i tej gorszej strofy świata również się to dotyczy...) „wnętrza obiektów”. Tym ostatnim jednak chyba nie mamy się co przejmować. Wydaje się bowiem, że zostało to zrobione tak dobrze, jak tylko można - przykładem może być zachowanie ludzi w karczmie (gospodzie, zajęździe...), do której wchodzi Locke. Ludzie w



niej będą rozmawiać ze sobą nawzajem, pić ale (mocne brytyjskie piwo), grać w rzutki... Rozmawiając z nim, odwrócą ku naszemu herosowi głowę... A to jest coś, gdyż „uszczerbowienie” samego modelu postaci po prostu poraża! Tu dowodem może być to, że jeśli Locke znajdzie parę stalowych „pantofel-

zostali - cechują się ponoć porażającą AI. Na szczęście dla zmęczonych bohaterów istnieje możliwość przemykania się obok zaczajonych przeciwników (należy jednak mieć na tyle szczęścia, by zauważyć ich szybciej niż oni nas...). A to może być problem... I po raz kolejny, na szczęście, wspierac



ków” i będą one nań pasować - gracz zobaczy je nie tylko w ekwipunku, ale i na nogach naszego bohatera! Przypomina się natychmiast (przez działanie zasady kontrastu) Ultima VIII, gdzie Avatar, mimo iż pozornie w pełnej zbroi i hełmie garnieczkowym, paradował z początku w... samych slipach!

Zresztą - jeśli już chodzi o zachowanie realiów świata Ahkilon (jeśli w ogóle można mówić o nich w przypadku świata - jak by nie było - fantasy), to... No co tu dużo mówić - wystarczy nadmienić, że w podziemiach, podczas walki z ciemnolubnymi „potworzami” niesiona pochodnia będzie działała na naszą korzyść - nieprzyzwyczajone do intensywnego światła ślepie monstra będą dłużej lokalizować naszego herosa! Osobiście zaś dla mnie najwymowniejszym probierzem „rzeczywistości” przedstawionego świata jest to, że wszystkich NPC-ów będzie można... próbować ukatrupić! A tak - nie ma nietykalnych! A co?!

No ale - padło coś o walce... He - toczy się ona w czasie rzeczywistym w otoczeniu, w którym dal zaskoczyć się (lub zaskoczy!) nasz bohater. Przypomina ona trochę wspomnianą już Ultima VIII - przejście w tryb walki, wybór (w real-time? eee!) ciou (w miarę upływu czasu Locke będzie przypominać sobie - umysł naszego herosa to początkowo istna tabula rasa, wraz jednak z rozwojem wypadków przypomni sobie co bardziej użyteczne zdolności - mocniejsze kombinacje tychże) i... Ano właśnie - i trafienie, bądź wcale nie; jego przeciwnicy bowiem - tak ci humanoidni, jak i po-

Fantasy VII) - dla przykładu: ogień w połączeniu z ruchem da znacznie większy zasięg efektywny czar... Jak to jednak ma się do samej walki? Ano - znowuż jak w Diablo - w Revenant zawarta ma zostać również opcja przygotowania najpopularniejszych, najbardziej lubianych, upodobanych i co za tym idzie - błyskawicznych czarów! I wreszcie - ostatni z punktów „wycieczki” po nieistniejącym jeszcze Revenant - wspomniany nacisk na ukochany przez



graczy „różnych wyznań i przekonań” - tryb multiplayer! I to zarówno w swej odmianie kooperatywnej, jak i... che che - deathmatchowej! W obydwu dostępnych jest trzech nowych bohaterów (skąd ja znam ich imiona...): Bayne - ex-żołnierz; przysłowiowy „pancerny”; Navarro - szaman-czarownik z potężnym, acz odrobinę kapryśnym potencjałem magicznym; wreszcie Morganna - zabójczyni (YeeS!), której zawód wyuczony ujawnia się w tym, że przy ataku od tyłu zadaje dodatkowe obrażenia! Nawiasem mówiąc, kolejne postacie (oraz potwory i zestawy przedmio-

tów) mają być dodawane (metodą downloadu) już po premierze gry.

Wróćmy jednak na moment do multiplayera - warto bowiem wspomnieć również i o tym, że przy odrobinie dobrej woli można nazwać go inteligentnym! Tak, tak - w sytuacji gdy do gry postanowią dołączyć twoi przyjaciele (do czterech osób naraz), giera dopasuje się do zwiększonej ilości „dobrych” - tu doda jakiegoś potworka, tam ujmie przedmiot, ówdzie wreszcie zmieni treść wypowiedzi któregoś z NPC-ów... Aha - Non Player Characters reagują odmiennie na każdą z wspomnianych postaci!

Podsumowujące zdanie może być tylko jedno: tak wiele naraz! Dodajmy: tak wiele znanych skądinąd elementów zestawionych w jednej pozycji. Czy to jednak zagwarantuje Revenant powodzenie na miarę „niedoścignięgo” Diablo? Bez wątpliwości bowiem produkt Cinematix, oprócz tego, że jest specyficznym holdem, to nic innego jak atak na szaniec, w którym bezpiecznie dotychczas kryje się (kryje?) ależ on całkiem niezłe się miewał! He, pozostaje nam jedynie życzyć (sobie), by atak ten był jak najskuteczniejszy! Ostatecznie - jeśli ma być lepszy - to... niech będzie!

Revenant
Cinematix/Eidos



Zupełnie Nowe!

komputerowych oponentów. A w tle będą leciały ostre kawałki rozmaitych zespołów - np. The Mighty Mighty Bosstones.

• KUP PAN ENGINE

Firma 3D0 wiąże duże nadzieje (finansowe) ze swoim engine Requiem, który zamierza udostępnić (naturalnie za solidną kasę) innym producentom gier. Co może ten engine: wyświetla 16-bitową grafikę 3D, wzbogaconą o masę efektów świetlnych z szybkością dochodzącą do 60 fps!

• STAR CONTROL 4

Gra była już dawno zapowiedziana... a tu nagle Accolade wstrzymała nad nią prace... na nieokreślony czas. Jak zwykle poszło o to, że gra nie wygląda tak, jak powinna wyglądać porządna gierka pod koniec 1998 roku. A przy okazji Accolade zamierza pozmienić co nieco w jej zasadach itp. Czyli w sumie jest jednak jakaś szansa na jej premierę?

• BLOOD 2

Gdy czytacie te słowa, Blood 2 (o ile wszystko poszło tak, jak zaplanowano) miał już swoją premierę. Zanim jednak trafi na Wasze komputery - jeszcze jeden screen na zaostrezenie apetytu.



• HANDELEK W KOSMOSIE

Ci, którzy lubią handlowki, na pewno kochają takie gry jak Zapitalism czy luzacki Gazillionaire (handlowka z poczuciem humoru - rzadkość!). Ta sama firma, LavaMind, stworzyła właśnie trzeci tytuł w tym stylu: Profitania Deluxe. Akcja dzieje się współcześnie na Ziemi - gracz wcieli się we właściciela małej fabryczki, który ma wielkie ambicje. Program ukazuje się lada dzień.

• PROFU MUZYCZKA

Wicie kto napisał muzykę do m.in. Armageddonu i obu części Mortal Kombat (naturalnie mowa tu o filmach, nie grze)? Facet nazywa się David Farmer. A czemu o nim wspominać? Gościu majstruje bowiem soundtracki do gier Black Isle. Podobnie zresztą jak Paul Mancini (muzyka do Babylon 5). Usłyszymy je m.in. w Fallout 2 i Planescape: Torment. Ponadto obaj maczali paluchy przy tworzeniu efektów do Baldur's Gate.

• KIJEM W PILKĘ

Walniemy w nowej grze VR Sports, czyli VR Baseball 2000. Giera jest o tyle warta wzmianki, że robiona jest na engine Messiaha.

• NOWY SIDEWINDER

Nazywa się Sidewinder Freestyle Pro i reaguje na ruch gracza za pomocą detektorów ruchu. Komec z kabelkami?

• XEON ZAWODOWIEC

Intel przygotowuje nową wersję Pentium 2, zwaną Xeon, taktowaną zegarem o częstotliwości 450 Mhz.

Fighter Pilot

Myśliwski lot

Już kiedy naczelny wręczał mi tę gierkę, miałem złe przeczucia. Tytuł wydawał się jakiś taki dziwny. Przywykliśmy już do tego, że porządne symulatory na PC mają w tytule coś, co od razu kojarzy się z daną wojną lub samolotem. A tu co? „Pilot Myśliwca”. Fighter Pilot nie jest tytułem pasującym do rasowego symulatora, lecz raczej do...

ŁUKASZ BONCZOL

S trzelaniny! Gdy odpaliłem pierwszą misję i ujrzałem mojego F/A-18 ukazanego od tyłu, niczym w grach TPP, moje palce od razu zaczęły błędzić po klawiszach funkcyjnych w poszukiwaniu widoku z wnętrza kokpitu. I wiecie co? Qpa! Samolot możemy obserwować ze wszelkich możliwych ujęć, ale nie z kabiny. Dobra, symulator to nie jest, ale może przynajmniej jakaś pożądliva hardcorowa wyżywka? Po chwili lotu pod lunę napatoczyła się para Su-22, odpalone na ślepo Sidewindery

U dołu:
Kolejny raz największym atutem gry jest jej grafika...



doskonale, że po wystrzeleniu takowych nie trzeba praktycznie robić żadnych uników. Musiałem chwilczkę odpocząć po tym szoku. Spokój nie trwał jednak długo, szybko zjawiły się kolejne Suchoje, a ja strzelałem, strzelałem... Kiedy na ekranie pojawił się napis: MISSION COMPLETED, mój palec wskazujący jeszcze przez parę sekund odruchowo naciskał spust...

Menu jest bardzo przejrzyste, wręcz intuicyjne, a do tego przez cały czas przygrywa nam gitarowa muzyczka doskonale pasująca do klimatu, jaki buduje gra. Muszę zaznaczyć, że „FP” jest zrobiony w typowo konsolowy sposób. Ci z was, którzy grali w takiego np. ACE COMBAT na Playstation, od razu zrozumieją o co mam na myśli pisząc te słowa. Nie ma tu miejsca na przekopywanie się przez miliony paneli skomplikowanych opcji. Mamy kilka poziomów trudności, które różnią się przede wszystkim ilością wrogów do zestrzelenia i raket do ominięcia, a tylko w niewielkim stopniu takimi czynnikami jak prawdopodobieństwo uniknięcia rakiety czy trafienia w cokolwiek. Całkowicie pominięto fazę startu i lądowania. Misję zaczynamy w powietrzu, w pobliżu stanowisk wroga. Realizm po prostu nie istnieje, równie dobrze można by podmienić nasz samolot na statek kosmiczny, czy samochód, i nikt by nie zauważył.

Misji jest mało. Na najniższym poziomie trudności grę można ukończyć w jeden, najwyżej dwa wieczory. Zadania ograniczają się do wystrzelenia wszystkiego co lata, tudzież do zniszczenia kilku stanowisk obrony przeciwlotniczej (niszcząc przy okazji wszystko co lata). Czasem zdarzy się także eskorta ważnego samolotu transportowego lub helikoptera, czyli wystrzelenie wszystkiego co lata oraz obrony naziemnej. Na początku jest dziecinnie łatwo, nawet na

zaczyna wiać nudą. Gry nie ratuje nawet fakt, że latać możemy czterema typami maszyn. Na początku jest to F/A-18 Hornet, potem

dochodzą F/A-117 i F-22, a na końcu rewelacyjny Su35. Szkoda, że sama rozgrywka jest tak „plytka”, ponieważ program posiada całkiem niezłą...

Grafikę! Jest ona przede wszystkim płynna (grałem na PII 300 Mhz 64 MB ram i Voodoo Rushu), ale do czasu. Jeżeli bowiem w pierwszych misjach nie było mowy o jakichkolwiek zaciachach, to później bywało różnie. Teren jest płynnie pofalowany i robi dobre wrażenie, za wyjątkiem miast, które przedstawiono za pomocą płaskiej tekstury. Szwankuje przede wszystkim jej skala, co owocuje tym, że gdy lecimy nisko, to odnosimy wrażenie jakby rozpiętość skrzydeł naszego samolotu wynosiła trzy przecznice. Wszelkie cele powietrzne wykonano naprawdę starannie i niewiele można im zarzucić. Pięknie i naturalnie wyglądają też wszelkie eksplozje.

Dźwięk nie cechuje się niczym szczególnym. Pilot siedzący za sterami naszego samolotu bez przerwy sypie jakimiś luzackimi komentarzami, które po pewnym czasie zaczynają się powtarzać, i tym samym mogą co poniektórych doprowadzić do szewskiej pasji. Co ciekawe, czasami możemy też usłyszeć nawijających na naszej częstotliwości nieprzyjacielskich pilotów, którzy pragną nas wyprowadzić z równowagi. Co zadziwiające, wszyscy oni znają doskonale angielski (choć nad akcentem to mogliby trochę popracować:).

Co tu dużo mówić. Gierka robi naprawdę dobre wrażenie, ale jedynie na początku. Zbytnie uproszczenia nie wyszły jej na dobre. Ciągłe nie mogę się oprzeć wrażeniu, że była robiona z myślą o konsoli. W sumie to można w nią z przyjemnością pograć, w ramach relaksu - ale jak się ją przegapi, to też niewielka strata. ■

Plusy:

- Trzy maszyny do wycisku
- Ładna grafika
- Warta akcja

Minusy:

- Realizm? Chwilczkę, gdzieś tu chyba był... O!
- Nie ma!
- Szybko się nudzi

Ocena:

7

bez najmniejszego problemu poradziły sobie z wrogiem, i dopiero wtedy moje oko spoczęło na cyferce, ukazującej liczbę podwieszonych raket. Wynosiła ona 26 (słownie: dwadzieścia sześć! A do tego jeszcze masa Mavericków!). Flar w naszej zabawce wystarczyłoby na wypełnienie kilkunastu wagonów kolejowych, i są one tak

najwyższym poziomie trudności. Easy come, easy go. Pod koniec jednak przeciwników jest tak absurdalnie wielu, że gra staje się bardzo trudna. Nie sposób ominąć dziesiątek raket, a pozornie nieskończony zapas flar kończy się szybko. Typów wrogów jest mało, a teren monotonny - już po pierwszych kilku misjach

Producent: Electronic Arts/Charybdis Enterprises	
Wymagania: Win 95/98, P166, 16 MB Ram, CD-Rom X4, SVGA, karta muz	
Internet: http://www.Fighter-Pilot.com	
Distyrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
INFO	

Actua Tennis

Actua'lna wizja tenisa

Gry powstałe na skutek zestawienia słówka „actua” i nazwy reprezentowanej przez grę dyscypliny sportowej zdążyły już na stałe wpisać się w kalendarz komputerowych kibiców. Wystarczy zresztą spojrzeć na numerki przy „gremlinowych” wizjach: a to soccera (zapowiada się trójka), a to golfa (jak poprzednio) czy „Ice Hockey'a” (tu - dla odmiany - „zaledwie” dwójka) - one mówią same za siebie! Ci jednak, do wyobraźni których jakoś nie przemawiają „gole” liczby (choć kolejne odstosy jednego wyrobu świadczą o sukcesie marketingowym, jaki się z nim wiąże...), zawsze mogą odwołać się do ciepłych słów rzucanych na ich temat w recenzjach - tak tych „papierowych”, jak i „wirtualnych”. Tak czy inaczej jednak - wyraźnie widać, że Gremlin na gruncie gier symulujących najpopularniejsze (golf?) sporty miewa się całkiem niezle! Nie, nie tylko „miewa” - porasta w kolejne piórka!

GEM.IN

Takim to właśnie „kolejnym” piórkiem jest „Actua'lny młodszy braciszek” poprzednich - Tennis. I mimo iż jest to „dopiero” jedynka, już tzw. „ferst luk” na jej opakowanie wyraźnie zasugerował, że Gremlin potraktował sprawę bardzo poważnie! Atakuje bowiem z niej (rzeczony okładki) zdjęcie muskularnego, opalonego, jasnowłosego, ubranego w Nike i dzierzącego raketę Wilsona - młodzieńca o swojsko brzmiącym nazwisku - Greg Rusedski! (Nawiasem - co widać - mówiąc, osobnik ten baardzo spodobał się naszej jedynej Pani Redaktorze!). Noo, co prawda już wtedy pomyślałem, że fakt autoryzowania gry przez człowieka z branzą komputerową niewiele przecież mającego wspólnego może, lecz wcale nie musi, świadczyć o niej pozytywnie, lecz... No nie ma co ukrywać - całość rozbudzała ciekawość i raczej pozytywnie rokowała na przyszłość! Niestety - jak się wkrótce okazało - intuicja mnie nie zawiodła (hm... ja tu już gdzieś...) - Actua Tennis bowiem z całą pewnością perelką wśród sportowego softu nie jest i nie będzie! No dobrze - wiemy już czym nie będzie; warto jednak dowiedzieć się - czym jest i... dlaczego.

Actua Tennis jest jednokrążkowym, wielopostaciowym, wielotrybowym, wiele... i tak dalej i tak dalej tworem aspirującym do miana symulatora wspaniałej dyscypliny sportowej określanej mianem tenisa (ziemnego - dla zupełnej jasności). Jednokrążkowym - to rozumie się samo przez się; wielopostaciowym... Aaa - no i właśnie! Oto kolejna przesłanka, która początkowo bardzo silnie przemawiała na korzyść AT - fakt, że dokładnie odwzorowano (na tyle dokładnie, na ile godne podkreślenia - nie chodzi tu jedynie o poprawne, oryginalne nazwiska, ale i - tu uwaga! - o wygląd poszczególnych pań i panów! My sami zaś możemy bądź poprzestać na wykreowanym już (przez naturę) Wielkim, bądź też pokusić się o skonfigurowanie własnego, być może idealnie odpowiadającego nam aparycji zawodnika! Tak, tak: ustaleniu ulega niemal wszystko - od wagi i wzrostu, poprzez budowę ciała, typ urody (tu, wśród mrowia potencjalnych pochodzeń, znaleźć można również i polskie!), fakt, czy nasz faworyt jest „prawo-”, czy „leworęczny; po koloru rakiety i stroju... O nadaniu przyszłemu mistrzowi nazwiska nie musimy zapewne wspominać.

Kolejnym epitetem (no, no...) było: wielotrybowym. Otóż to - wielotrybowym - Actua Tennis pozwala bowiem na rozegranie tak



U góry: Szkoda, że nie możemy zamieszczać w CDA animacji - motion capture w tej grze jest naprawdę znakomite.

Plusy:

- zachowanie tenisowych realów (nazwiska i wygląd zawodników, turnieje...)
- Świetny motion capture (zachowania zawodników podczas przerwy)
- kapitałne odzwłękowanie
- mnogość trybów gry
- do 4 graczy w Necie

Minusy:

- nieszczęśliwa perspektywa „kamer”
- „Slizgi” zawodników

Ocena:

5

pojedynczego meczu (z dobieraniem lub losowaniem przeciwnikiem i miejscem pojedynku), jak i całego turnieju, ba! - nawet sezonu; oraz - oczywiście - pojedynku po sieci (NET!?!). Standard, nieprawdaż?! A jednak zabrakło gdzieś funkcji „suchego” treningu... Choć z drugiej strony - w obliczu konieczności opanowania łącznie sześciu klawiszy (to klawiatura, na joyu są to cztery kierunki i dwa razy fire) nie wydaje się on niezbędny. Hm, a jednak - przegrywanie nie jest budujące...

Tu proponuję zakończyć wylizankę. Oto bowiem we wcześniejszym fragmencie padły zwroty nawiązujące bezpośrednio do samej gry w grze - do sposobu, w jaki oddano (nooo - próbowano) oprawę i wszelkie niuansy składające się na wspaniały spektakl, jakim bez wątpienia jest każdy pojedynek dobrych tenisistów! A oto jak: różnie! Po prostu - różnie! Nie sposób bowiem nie docenić wkładu staraj, by móc tak dokładnie oddać atmosferę tenisowego świata - począwszy od świetnie odwzorowanych kortów (różnych nawierzchni - przyjdzie nam więc walczyć tak na kortach trawiastych, jak i ceglanych i innych...), przez naprawdę rewelacyjnie poruszających się zawodników i całą obsługę techniczną meczu (widoczne jest nawet podawanie sobie piłeczek przez chłopców!), po wszelkie odgłosy, jakie kojarzyć się mogą z tego typu imprezami. Co ciekawe - dbałość Gremlina o szczegóły w tym punkcie posunęła się naprawdę daleko... Tradycyjnie dla - rzec by można - serii świetną jakością szczytując się dźwięki „naturalne” - tu,



przykładowo: odbijanej od powierzchni kortu piłeczki; nie chodzi tu również o głosy sędziów i arbitra, czy wrzeszczące oklaski i gwizdy rozemocjonowanej (a wizualnie płaskiej) publiczności. I nie myślę tu nawet o nadzwyczaj sugestywnym okrzyku bólu, jaki wydaje gracz trafiony „gdzieś tam” rozpedzoną piłeczką, lecz... o trzech różnych osobach komentatora! Nazwiska tych ostatnich mówią zaś zapewne co nieco tym lubiącym i znającym tenis. - Barry Davis, Pat Cash, Sue Barker...

Czy jednak te wszystkie wspomniane elementy mogą zastąpić to, czego w grze zabrakło - finezji i zarazem precyzji „animowania” naszego gracza? Niestety (dla AT) - nie! A właśnie ten element (kluczowy - nie sposób zaprzeczyć) straszliwie daje się grającemu we znaki. Dwa przykłady: odbicie piłeczki jest kwestią niemal czystego przypadku - zdarzają się bowiem odbicia niemal niemożliwe; a w chwilę później nie trafiamy w prosty, wolny wolej... Sporym ulamkiem winy obarczyć można za to pewien poślizg, jakim cechuje się ruch zawodników - przyspieszenia i osiągnięte podczas pokonywania przestrzeni kortu prędkości są zaiste imponujące, lecz... no cóż - nieprecyzyjne. I drugi z obiecanych przykładów - ten NAJgorszy to niestety ujęcie (a właściwie ujęcia - jest ich łącznie 5 - równie fatalnych) kamery i brak jakichkolwiek innych przesłanek co do aktualnej DOKŁADNEJ pozycji piłki. To uniemożliwia w praktyce wychwycenie czy ta lecąca tak wolno w naszym kierunku zielona „kuliczka” spadnie zaraz przy siatce, czy jest raczej skutkiem silnego, wysokiego łoba i odbije się tuż przy linii końcowej. Ten mankament przejawia się głównie w sytuacji, gdy rozgrywany jest mecz z kimś, kto umie i lubi zmieniać głębokość gry - przykładowo Magnusem Gustafssonem.

No i cóż - czas na podsumowanie. Otóż - jako się rzekło - Actua Tennis perelką wśród komputerowych symulatorów sportu nie jest. Nie oznacza to jednak automatycznie, że jest pozycją z góry skazaną na potępienie! Skądże znowu! To pozycja... hm... jak to zgarnie ująć - godna uwagi, lecz nie podziwu! Czy jednak polecić można ją ludziom, którzy z tenisem mają więcej wspólnego niż tylko tenisówki?! Szczerze mówiąc - nie wiem. Wydaje mi się jednak, że „zawodowcom” wystarczyć rzeczywiste, „namacalne” treningi... Tak po prawdzie bowiem - czy najdokładniejsze nawet, lecz komputerowe odwzorowanie danej dyscypliny może równać się kilku chwilom obcowania z nią „na żywo”?

U-ACTION		Producent: Gremlin Interactive
Wymagania: Windows 95/98, P133, 16 MB RAM, DirectX 5.0		Dystrybutor: Optimus SA tel. (018) 437797
Internet: http://www.gremlin.co.uk		
INFO		

SIN

Wejście Grzesznika

O Sin mówilo się tak wiele, jak swego czasu o Quake'u i Unrealu. Gorącąkę wzbudzały ostre screeny i demko, które już kilka miesięcy temu pojawiło się w Internecie na stronie producenta. Potencjalni fani mogli również ściągnąć sobie śliczne tapety w wysokiej rozdzielczości i mnóstwo innych gadżetów, którymi zaawicconam nam po oczkach jak Indianom kolorowymi paciorkami. Gra wspierająca się na engine Quake II miała oszłomić widza własnym, niepowtarzalnym klimatem, zaskoczyć go różnorodnością broni, inteligencją przeciwników, graficznym gejerem i całą mocą pomysłów, które rzucą gracza na kolana. Czy to tylko pobożne życzenia i nie spełniona wizja Activision?



CZARNY IWAN

Puk! Puk! Kto tam?

Miałem przyjemność, jako pierwszy pancio w Europie Wschodniej zderzyć się z pełną wersją gry. Po kilku dniach wypełnionych jedynie zgrzytem joja i suchymi trzaskami broni maszynowej mogę subiektywnie stwierdzić, że SIN w rzeczy samej wart jest grzechu, a już na pewno tych kilkunastu paczek petów czy kilku wyjazdów do kina. Hmmm... Pewnie pomyślicie, że właściwie takich gier jest wiele. I tu macie na pewno rację! SIN bez wątplenia jest świetną grą (co zaraz postaram się Wam udowodnić), ale jednocześnie nie jest to produkcja, którą byłaby przełomem, jak to się

niegdyś stało w wypadku Doomu, potem Quake i być może Unrealu (co do tego ostatniego przypadku gracze nie są już tak jednogłośni). Mówiąc krótko. W SIN znajdziecie mnóstwo emocji i wory świetnych pomysłów, przez które będziecie tygodniami chodzić z rozdziawioną buziuchną i mętym wzrokiem. Mimo wszystko, grę można spokojnie postawić obok wspomnianych wcześniej hitów a oltarzyk, który szykowaliśmy na superhit naszego życia,

nadal będzie porastał kurzem. SIN jest po prostu bardzo dobrą grą FPP, ale nie przełomem, który wybilby nas z orbity.

Bibuła

Zanim zasiądziecie do gry, warto najpierw przykleić łapki do tajemniczej książeczki, którą znajdziecie w pudełku. Będzie to oczywiście instrukcja, ale UWAGA! - dość nietypowa. Pierwsze jej działy stanowi bowiem oryginalny pamiętnik niejakiego Johna Blade - specjalisty wojskowego i dowódcy elitarniej jednostki policyjno-wojskowej HARDCORPS. Dzięki temu, co nabazgrał w swoim dzienniku John, dowiecie się dlaczego w roku 2027 ludzie i świat to bagno, w którym nie chcialyby się nurzać nawet świnie. Swoją drogą, mogę Was zapewnić, że jest to miła lektura, a John, niczym zawodowy bajarz opowiada nam kolejne swego żywota i nie tylko - niezwykle barwnie i obrazowo. Specyficzny, wisielczy humor, który tchnie z tej lektury, od razu skojarzył mi się z Duke



Nukem 3D i jak się okazało dość trafnie. W trakcie gry, będziecie bowiem mieli okazję wielokrotnie posłuchać komentarzy „Janka”, który sypie żartami jak z rękawa, mimo, że np. właśnie wykończył kilku gości (a może właśnie dlatego!).

Storyline

Freeport, potężna aglomeracja w centrum kontynentu kisła się we własnej zgniliznie. Pierwsza dekada XXI wieku przyniosła światu nie tylko niesamowity rozwój techniczny, ale i degrengoladę moralną, plagę przestępczości zorganizowanej, powstanie całych konsorcjów zajmujących się handlem bronią i narkotykami, morderstwami na zlecenie, handlem ludzkimi organami. Był to tylko szczyt góry lodowej. U jej podstawy pleniło się całe zło, które rosło w siłę. Policja już dawno stała się bezbronna, rząd działał opieszale i nie potrafił przeciwstawić się fali przestępczości. Zdesperowane czynniki rządowe zaproponowały więc utworzenie specjalnych jednostek, które wyposażone w maksymalne uprawnienia powstrzymałyby przestępczość. Tak powstało **HARDCORPS**, grupa sec-forces zajmująca się prewencją w kryminogennych środowiskach i eliminacją elementów stanowiących zagrożenie dla porządku. Jej przywództwo powierzono specjalście do broni, komandorowi Security Force, czyli Johnowi R. Blade.

Po drugiej stronie barykady stoją firmy, dla których osiągnięcie maksymalnych zysków i



korzyści jest jedynym celem. Na szczycie znajduje się międzynarodowa korporacja SinTek Industries., pod przywództwem Elexis Sinclair - kobiety niezwykle atrakcyjnej, zawodowca o specjalności biogenetyki i chemik, Sintek jest wszędzie. Swoje udziały ma zarówno w branży komputerowej, farmaceutycznej, genetycznej, jak również w tradycyjnych i przynoszących olbrzymie zyski sektorach paliwowych i chemicznym. Sama Elexis jest jak

enigma. Niewielu ją widziało, a jeszcze mniej miało możliwość z nią porozmawiać. Działa jednak bezwzględnie i zdecydowanie, a jej konsorcjum to największa organizacja o charakterze mafijnym na świecie. Co ma do tej pocziwej kobieciny nasz John? Na razie sam jeszcze nie wie. Faktem jest jednak, że w mieście pojawiły się bardzo silne narkotyki o nazwie „U4”, które oprócz natychmiastowego uzależnienia powodują całkiem nieoczekiwane zmiany w ciele ofiary (mutacja kodu DNA)...

Witamy w SIN!

U góry:
Wbrew pozorom to nie jest młody Batman, nie jeden z najgroźniejszych przeciwników w grze.

Kiedy tylko płytka z grą rozkręci się w napędzie, Wasze nerwy wzrokowe rozpoczną transfer intro, które realizowano w konwencji filmu akcji. Na początku jest to krótki „news” w psychodelicznej oprawie. W ciągu kiludziesięciu sekund zaatakują Was obraz wycinków, i fragmentów artykułów prasowych, które w

nieustającym kalejdoskopie i teleekspresowym tempie wtlaczają do głowy klimat Freeport. Zanim zorientujecie i przetrwacie sens nagłówków, na ekranie wykwitnie podbity purpurą napis: SIN. Już po chwili pojawi się opracowany w oparciu o engine gry obraz. Ostatnio takie rozwiązanie (wyjaśniam, że chodzi o użycie w intrze wektorowych postaci z gry) mieliśmy okazję oglądać w Incubation, ale W SIN zdecydowanie lepiej udało się ta sztuka. John wbiega do windy, gada jak najęty z J.C. (o tym gościu jeszcze za chwilę), stuka wojskowymi buciorami i pędzi do helikoptera. Maszyna startuje, a my śledzimy lot gołębia, którego przestraszył dźwięk rotora. Sielanka kończy się nagle, gdy ptak ginie roznieiony na strzępy serią z pepesy. Nie pora na placz. Dwóch zamaskowanych gości, którzy rozwalili gołębia, ubezpiecza resztę grupy, która obrabia właśnie bank. Nie widzą frajerzy, że John właśnie nadleciał i ma im do zaferowania kilka tysięcy kul ze swojego działka pokładowego... Tym to miłym akcentem rozpoczyna się wędrówka naszego bohatera po 24 bardzo rozbudowanych levelach gry.

Zabawy kupa

W każdym z układow John Blade ma do wykonania szereg zadań, które zdecydują o powodzeniu misji. Jeżeli komuś wydaje się, że podobnie jak w Virtua Cop 2 będzie tylko strzelać w główki napotkanych przestępców i zaznaczać ten fakt na kolbie guna, to może już lecieć na strzelnicę i zapomnieć o tej grze. Pod względem komplikacji SIN przypomina mi bardziej Tomb Raidera niż np. „nierealnego” czy Quake, bowiem tu również gracz będzie musiał skompletować cały pęk kluczy lub znaleźć przedmioty, bez których ukończenie misji jest po prostu niemożliwe. Kilkakrotnie przyjdzie nam również pobawić się w hackera i specjalistę komputerowego. Np. w Banku, czyli lokacji, do której zawitamy w pierwszej kolejności, będzie trzeba dezaktywować system elektronicznych zamków do drzwi oraz czujniki ruchu. Wejście w system komputerowy poprzez specjalny terminal, może spowodować pewną konsternację. Jedną z opcji pozwala bowiem na pewną edycję z „poziomu dosa” (bankowy komputer reaguje np. na komendę „dir”). Komputer w komputerze to prawie paranoja, ale efekt jest naprawdę ciekawy. Właśnie, dlatego, że wygląda to wszystko bardzo poważnie i prawie tak samo jak w „rzeczywistości” (grale na kompu Allora - wklepałem „format c:” tak, aby koleś widział), szkoda, że Wy nie widzieliście jego miny!).

Do roboty

SIN czerpie pełną garścią z Unreala i Quake'a, serwując nam niekiedy bardzo podobne przeżycia. Pamiętacie zapewne, jak W Unreale zmuszeni byliśmy stać za drzwiami, gdy Skaarj masakrował naszych towarzyszy? (krzyki i jęki, jakiś łomot). Podobne wrażenia będą towarzyszyć nam w SIN. Tu również zdarza się, że biegniemy korytarzem i wyraźnie słyszymy, że gdzieś tam z przodu toczy się prawdziwa wojna. Zazwyczaj, gdy dobiegniemy, będziemy mogli jedynie policzyć trupy. W momencie, kiedy przestąpisz przez zwłoki, widzisz koleśia, który jeszcze się męczy, dookola zmasakrowane szczątki i krew, wtedy



ściskasz mocniej broń w dłoni i ruszasz za przeciwnikiem - to już nie jest zwykłe strzelanie na wiat, to zemsta. Zapewne niektórzy pamiętają też niesamowite chwile w Unrealu, gdy trafiamy do kopalni Rrajigar, nagle drzwi za nami się zatraskują, a w długim, niskim tunelu po kolei gasną światła... W SIN również spotkają gracza podobne, mrozące krew w żyłach niespodzianki. W lokacji zatytułowanej Abaddon wchodzimy w pewnym momencie do piwnicy. Na drodze stoją przeciwnicy, kule świszczą koło uszu, jakiś rykoszet uszkodził instalację gazową... Nagle potężny wybuch zawala ścianę za naszym bohaterem, robi się ciemno, gdzieś tam tylko pelgają ogniki, z przodu słychać jak nieprzyjaciel przeładowuje broń...

Takie motywy niesamowicie wzbogacają grę, a dla nas oznaczają, że w żyłach cały czas płynie czysta adrenalina. W SIN po prostu nie sposób odwrócić choćby na moment głowę od monitora i uwagę od rozgrywanej się na ekranie akcji. Gra jest świetna właśnie dlatego, że scenariusz nie został pomyślany i zrealizowany jako kolejne stacje, gdzie musimy zdmuchnąć „ze świecznika” następną tonę panopków. Tu naprawdę toczy się wojna i nigdy nie wiesz, czego możesz się spodziewać i jaką decyzję będziesz musiał podjąć. Na pewno jednak nie wystarczy po prostu naciskać cyngiel i smażyć do wszystkiego, co się rusza. Scenarzyści byli na tyle perfidni, że praktycznie na każdym kroku stawiają nas przed «poważnym» wyborem. Wyobraźcie sobie np. taką sytuację. Stajecie przed drzwiami, przeładowujecie broń, wchodzić. Na środku pokoju stoi facet z obrzniętym przystawionym do głowy wrzeszczącej kobiety. Coś tam ryczy i potrząsa pistolem. W chwili, gdy ryzykujecie i do niego walicie, przez okno w dachu, z brzękiem tłuczonej szyby wpada następny koleś i (będąc za twoimi plecami) mierzy ci już w plecy. Jeżeli się pochylisz, zabije kobietę znajdującą się na linii strzału. Co zrobisz?? Takich dylematów mamy całe mnóstwo, ale przyznacie chyba, że jest to o wiele ciekawsza sprawa, niż automatyczne smażenie do wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie... ucieka. Inną sprawą jest inteligencja przeciwników. Ci koleśie zrobią naprawdę wszystko, by cię załatwić i uratować swoje życie. Przede wszystkim cały czas są w ruchu, a wiadomo, że ruchomy cel jest trudniejszy do zniszczenia. Poza tym goście naprawdę mnie zaskoczyli, gdy zauważyłem, że wykorzystują naturalne przeszkody, by się za nimi schować. Szczególnie jedna akcja przyniosła mi olbrzymią satysfakcję. Skradając

się w holu pewnego budynku, gdzie stało pełno wysokich kolumn, trafiałem na zakapturzony przeciwnik z karabinem maszynowym. Zmieniał broń na „snajperkę”, wszedłem na balkon i czekałem, aż facet się odkryje. Jakież było moje zdziwienie, gdy ujrzałem, że koleś przemyka od jednej kolumny do drugiej i próbuje mnie zająć z tyłu! Oczywiście mu się nie udało, ale chyba przyznacie, że to już jest naprawdę świetną sprawą i emocje niemalże znane z trybu multiplayer, gdy gramy z ludzkim przeciwnikiem. Oczywiście zdarzają się również chwile, gdy przeciwnicy nie zachowują się już tak inteligentnie (np. pakują się na ruchome schody, gdzie nie mają w ogóle szans, po prostu ścina się ich jednego za drugim), ale generalnie komputerowe AI stoi na bardzo wysokim poziomie, z czego powinniście być zadowoleni.

Z czym to się je?

Ok. Zostawmy na boku taktykę. Jak już wspominałem, lokacji jest 24 w sześciu strefach. Każda z nich ma własny charakter i stanowi kolejne wyzwanie dla naszych umiejętności. Przyjdzie Wam odwiedzić nie tylko poczekalnię w Banku, ale i ciemne zaułki Phoenix, jasne korytarze White House, parną i gorącą dżunglę (Jungle) lub niebezpieczne doki portowe. Trójwymiarowe środowisko oparte na Quake II 3-D engine, 16 bitowym kolorze wspieranym software'owo i hardware'owo, liczone w czasie rzeczywistym - kolorowe światła, alfa blending dla eksplozji, specjalny system animacji, 360-stopniowa - płynna rotacja... uff... to tylko część efektów wizualnych, które sprawiają, że gra wygląda po prostu świetnie. Na uwagę zasługuje również klasyczny motion-capture, dzięki któremu postaci nie poruszają się jak kukielki, lecz jak prawdziwi ludzie. Podobało mi się również, że zadbano, aby pomieszczenia i lokacje wyglądały względnie naturalnie. Jeżeli np. wchodzimy do pomieszczeń biurowych, to rzeczywiście ujrzymy kilka biur, komputery (nawet myszkę!), regały z dokumentami, krzesła. Jednocześnie możemy praktycznie wszystko zniszczyć. Jeżeli zaczniemy strzelać po ścianach, zostaną na nich ślady po kulach. Spadające z broni łuski uderzą o podłogę (niestety po pewnym czasie znikają), a jeżeli traficie w lampę, żarówkę lub szybę, na podłogę posypią się odłamki



U góry: Tryb snajperski pozwala na wyeliminowanie przeciwnika jednym strzałem.

szkla. Zdarza się również, że możemy utworzyć jakąś szafę lub regał i sięgnąć do środka, po pozostawioną tam broń, opatrunki lub inne, przydatne naszym agentowi gadżety. Jedynie potknięcie, które udało mi się zauważyć, dotyczyło drzwi. Otwierają się one mianowicie w obydwie strony. Raczej wątpliwe, aby wszędzie instalowano wahadłowe drzwiczki.

Główni bohaterowie



Nazwisko: Elexis Sinclair
Płeć: Kobieta
Wiek: 31
Kolor oczu: zielone
Kolor włosów: czarne
Stan cywilny: panna
zawód: Bio-Genetyk, Chemik, i szef SinTEK Industries.
Znaki szczególne: tatuaż na prawym pośladku, tatuaż dookoła kostki oraz marynarskie koło
Koligacje rodzinne: Thrall - ojciec, Diane - matka (żyjąca w Europie)



Nazwisko: JC (brak pełnych danych)
Płeć: Męczyzna
Wiek: 21
Kolor oczu: Piwny
Kolor włosów: Ciemny Blond
Stan cywilny: kawaler
zawód: specjalista od systemów bezpieczeństwa, szef HARDCORPS Information Services Division
Znaki szczególne: Okulary, mała blizna poniżej lewego ucha, gwiazda z datą urodzenia na prawym przedramieniu
Koligacje rodzinne: Cameron & Suzanne, rodzice biologiczni (przypuszczalnie nie żyją, brak danych); rodzina zastępcza Samuel & Clarice (żyją w Freeport).



Nazwisko: John R. Blade
Płeć: Męczyzna
Wiek: 30
Kolor oczu: Brązowe
Kolor włosów: Brązowe, Dready
Stan cywilny: kawaler
Zawód: Security Force Commander, specjalista od broni, szef HARDCORPS.
Znaki szczególne: tatuaż HARDCORPS na prawym ramieniu
Koligacje rodzinne: Charles Thomas Blade, - ojciec (Police Officer- zginął w trakcie zamieszek) Sheryl Palmer Blade - matka (zginęła w trakcie pożaru w fabryce chemicznej).



Polak mały

John Blade, mimo że bohater, nie działa w pojedynkę. W trakcie gry cały czas ubezpiecza go jego przyjaciel, specjalista od zabezpieczeń i systemów komputerowych, głowa HARDCORPS Information Service Division, czyli niejaki JC. W kryzysowych lub przelomowych sytuacjach możecie być pewni, że ujrzycie jego buziuchnę w niewielkim okienku, a w intercomie usłyszycie głos tego jegomościa. Jeżeli będziecie wystarczająco dobrzy, być może zobaczycie, jak JC również łapie za giwerę i pakuje do kieszeni paczki z nabojami...

Jak już wspominałem, atrakcji w postaci biegających z pukawkami facetów na pewno Wam nie zabraknie. Podstawowy typ żołnierza, który pojawia się na planie, to facet w typowych spodkach wojskowych w kolorze khaki,

obuty w żołnierskie buciorzy i dzierżący w łapie swojego 12-357 Magnum, czyli standardową pukawkę, jaką można zrobić dużą dziurkę w głowie. Tych facetów jest na paczki i padają jak muchy pod naszym obstrzałem.

Oczywiście nawet taki mięczak na poziomie trudności hardcorps (mamy jeszcze do wyboru rookie i officer) może sprawić nam problemy, dlatego lepiej już na początku przetestujecie refleks i w odniesieniu do własnych umiejętności wybierzcie poziom trudności. Nieco inna sprawa ma się z kolejnym „rodzajem” przeciwników, którzy

posługują się krótkim karabinem maszynowym. Działający w grupie specjaliści z oddziału antyterrorystycznego oprócz opróżniania kolejnych magazynków potrafią przygrzać także z pięciami lub nogi. Ponieważ mają na kłacie kamizelki kuloodporne, trzeba naprawdę się nastrzelać, by wreszcie położyć faceta do grobu. Zwłoki możemy przeszukiwać, zabrać amunicję (dlatego wskazane jest jak najszybsze wykończenie przeciwnika) oraz części trójelementowego stroju ochronnego. Jeżeli strzelimy w nogę przeciwnika, wówczas ochraniacze dolnych kończyn ulegają procentowemu zużyciu. Dlatego lepiej strzelać w głowę. Mamy pełny magazynek oraz możemy zaopatrzyć się w nowe ochraniacze (chyba, że wróg nie będzie taki uczynny i nie zechce zejść z tego świata). Do wyposażenia ochronnego należy Helmet (osłona na czajnik), Jacket (druciana kamizelczka) oraz Pants (ulepszone gacie na wacie). Jeżeli zdobędziemy na przeciwnikach jakiś element wyposażenia



ochronnego, na ekranie pojawi się symboliczna sylwetka naszego żołnierza z zaznaczonymi strefami chronionymi. W trakcie gry, kolejne kule umieszczone w naszym zawodniku, będą osłabiały pancerz.

Dał się pojawiają się znacznie ciężsi i trudniejsi taktycznie przeciwnicy. Mutacja DNA spowodowała, że powstały twory humanoidalne w pewnym stopniu odporne na broń konwencjonalną, które same dysponują olbrzymią siłą fizyczną, sporym zasięgiem i są żywotne jak wilkołaki. Około dziesięciu typów różnego rodzaju wymagających wrogów zmusza gracza do wspomnienia organizmu Johna środkami farmakologicznymi. W palecie środków opracowanych przez Doc Zena, chemika z LegionTEK, znajdują się takie ciekawostki jak A-Bstim - pakiet zwiększający health do 200%, M-Stim, czyli Mega Stim wzmacniający system immunologiczny o 50% lub niemal niewinny V-Stims, który można by chyba podawać nawet dzieciom, bowiem jest to zestaw witamin zwiększający siłę i żywotność o 5%.



Plusy:

- AI przeciwników
- Duży wybór broni
- Interesujące story
- Świetna muzyka
- Maksymalna grywalność
- Wymiatające efekty świetlne
- Porządna grafika
- Duża komplikacja pląsz, mnóstwo szczegółów

Minusy:

- Jedynie drobiazgi w stylu dziwnego zachowania przeciwników w niektórych lokacjach

Ocena:

9

Poza tym John będzie niekiedy zmuszony pobawić się w Jamsa Bonda i skorzysta z kilku nowinek technicznych. W misjach podstawowych konieczny będzie ST Underwater Apparatus, czyli mikroaparat do oddychania pod wodą. Dołączenia się z JC wymagana będzie łączność satelitarna, którą nawiążemy za pomocą NT20 Communications Link. Lista pozostałych „drobiazgów” znajduje się w instrukcji SIN, gdzie obok ich przeznaczenia znajdziemy również informację jak najefektywniej je wykorzystywać.

Strzały znikąd

Cóż zoczyłby John bez swojego nieodłącznego pistoletka? Chyba jeszcze mniej niż bohater Desperado. Broń to sprawa podstawowa i już od samego początku gry intensywnie wykorzystujemy jej możliwości. Oprócz niemal tradycyjnego ROK-12 Shotguna lub Sniper Rifle, czyli karabinu snajperskiego będziemy musieli opanować tak niesamowite pukawki jak Pulse Cannon

Experimental, czy Laser Cannon. Paleta skomplikowane broni bardzo przypomina mi podobny arsenał, który mieliśmy okazję podziwiać w Turoku. Zarówno jeśli chodzi o skuteczność, efekt jak i widowiskowość - działanie poszczególnych broni jest bardzo zbliżone. Możemy więc np. spopielić przeciwnika lub zdeintegrować jednym strzałem, względnie doprowadzić do tego, aby wystrzelił jak kapiszon i rozleciał się na kawałki. Bardzo skuteczną bronią jest tradycyjny karabin snajperski - dzięki silnemu celownikowi laserowemu możemy namierzyć i zlikwidować właściwie każdego przeciwnika. Należy jednak pamiętać, że ładowanie „snajperki” nieco trwa i te kilka cennych sekund może zadecydować o wyniku walki. Dodam jeszcze tylko, że jeżeli dobrze pogrzebiecie w plecaku Johna, to znajdziecie Crimson Spider Mines, czyli jedyną broń odpalaną na odległość. Jej przydatność w dalszych układach jest po prostu nieoceniona. Niekiedy jedynym sposobem pozbycia się przeciwnika jest bowiem wciągnięcie go do pułapki i zdetonowanie ładunku wybuchowego - właśnie mina umożliwiła nam takie, niezbyt sportowe działanie.

Co jest grane?

Jeżeli macie konkretny zestaw głośników podłączony do komputera, lepiej go wyłączyć. Muzyka w grze może znieść z krzeselka, mówiąc krótko jest powalająca. Nie zapomniano oczywiście o zmianie nastroju i rytmu, kiedy akcja staje się bardziej dynamiczna. Poza tym tracków jest wystarczająco dużo, abyście się nie nudzili powtarzającymi się motywami. W opcjach można zmienić dźwięk na dookolny czyli przestrzenny, ale dopóki każdy nie będzie miał w domu zestawu pięciu głośników i karty CL-SB Live i tak niewiele osób doceni tę opcję. Jeżeli chodzi o dźwięki, to są na odpowiednim poziomie. Odniosłem jedynie wrażenie, że strzały z podstawowej pukawki są nieco zbyt głuche (ale to już moja subiektywna opinia). Ogólnie muzyka i dźwięki są na wysokim, zadowalającym poziomie.

Kaniec film

Kiedy już uporacie się z SINem na pewno zechcecie zawiązać w multiplayer. Możecie wykańczać przeciwników poprzez Modem, LAN/WAN i w Interku. Dla graczy przewidziano możliwość wcielenia się w rolę Johna Blade'a, Alexis Sinclair lub J.C. Oczywiście działa już serwer Activision, można również zagrać w demo gry na serwerach w Polsce (pod tym adresem macie kilka polskich serwerów <http://quake.org.pl/serwery/>).

Bez wątpienia SIN będzie kolejną grą, która zawiadnie umysłami zwolenników FPP. Jedno mnie tylko zastanawia. Czy ta świetna gra ma być karą za nasze grzechy, czy nagrodą?

U-ACTION		Producent: Activision
Wymagania: P166, 32 MB RAM, WIN 95, 98, 3Dx	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165	
Internet: http://www.activision.com		

KLINGON HONOR GUARD™

Klingon Honor Guard

Gdy porażka równa jest śmierci...

Plusy:

- pierwszy shooter w uniwersum Star Trek
- engine Unreal
- zamysł plansz (jak w filmie)
- rewelacyjny unrealowski edytor

Minusy:

- brak (lub minimum) klimatu
- zamysł plansz (klucze i tym podobne sztuczne utrudnianie)
- postacie (jako całość)
- muzyka
- no cóż, oczekiwałem rewelacji na miarę Unreal, a otrzymałem...

Ocena:

7

Czas biegnie nieubtaganie - to wie każdy. Jednak nie w tym rzecz: prawdziwym problemem bowiem jest to, że umyka on zupełnie niepostrzeżenie! Wydaje się że zupełnie niedawno z niesamowitą przyjemnością poznawałem Unreal - ot, nie dawniej niż trzy tygodnie temu, gdy w rzeczywistości (tej kalendarzowej) zdążyły upłynąć już blisko cztery miesiące. Wydaje się, że to zaledwie przed kilkoma dniami pisałem - z pewną bliżej niesprecyzowaną, intuicyjną obawą, acz - jak się okazało słuszną - o zbliżającej się „wysypce” pierwszopostaciowych shooterów, tak tych opartych na engine'ach autorskich, jak i tych licencjonowanych (w większości przypadków bazujących na genialnym Niereczywistym). Wreszcie - wydawać by się mogło, że to przed kilkoma godzinami zaledwie czytałem zapowiedź pierwszej spośród „unrealopodobnych” - Klingon Honor Guard (che, che - rzeczywistość tak właśnie jest :)), a tutaj... Pojawił się on w swej całej (komercyjnej) klingońskiej okazałości!

GEM.INI

Otóż to właśnie - klingońskiej. Słowem: mamy do czynienia z shooterem w uniwersum StarTrek - świecie jednej z dwóch godnych uwagi - potwierdzają to dziesiątki tysięcy fanów i kryptofanów gwiazdnych sag; drugą są oczywiście Gwiazdne Wojny. Tak swoją drogą - interesujące, że wśród dziesiątek wydanych gier osadzonych właśnie w świecie Gwiazdnej Wędrówki (po polsku nie brzmi to już tak dobrze jak w oryginale; uprasza się o wyrozumiałość) nie pojawił się dotąd nic, co można było zakwalifikować jako przedstawiciela tego

niezwykle popularnego wśród graczy rodzaju gier (a w tak zwanym międzyczasie przecież - jak pamiętamy - Star Wars „dorobił” się dwóch Dark Forces). No cóż - lepiej późno jednak niż wcale... Hm, czy aby na pewno? A może warto byłoby jeszcze przez jakiś czas poczekać?

Po kolei jednak! Na wszystko, w tym również próbę podsumowania i wolne wnioski, przyjdzie czas. Teraz - konkrety (to - znając siebie

- będzie trudne). Zatem... Istotną w Klingon Honor Guard jest (podobno) fabuła. Ja jednak pozwolę sobie ją pominąć milczeniem, ograniczając się do nadmienienia, iż chodzi o pomszczenie zamachu na Gowrona - przewodniczącego Wielkiej Rady, ochraniającej (rzekomo) przez Klingońską Straż Honorową, w poczet której zamierza „wprawić” się nasz bohater (lub bohaterka). Powodzenie w tej misji może dać mu (jej) tę niepowtarzalną okazję. No i cóż - jak dla mnie, historia ta stanowi jedynie... Te wszystkie słowa, które ją opisują mają w istocie spełniać inną funkcję niż informacyjną: mają stanowić pretekst, uzasadnienie konieczności eliminowania wszystkiego co się porusza. Czy jednak nie o to właśnie chodzi w większości gier FPP? I owszem, jednak w tym przypadku ilustrowany (przeciętnej jakości) filmami rozwój wypadków jest to coś w rodzaju zachęty do eksplorowania kolejnych plansz; sama grywalność - niestety - nie jest w stanie tego zapewnić. Dlaczego? Ano właśnie, dlatego...

Zacznijmy może od tego, że gra mimo iż osadzona na solidnej „niereczywistej” podstawie (engine, który - wydawałoby się - rozwiązuje większość problemów grafików) prezentuje się... gorzej niż sam Unreal! To wręcz niesamowite, że te dwie gry wykonano przy wykorzystaniu tych samych narzędzi - tam bowiem, by czuć się szczęśliwym wystarczyło jedynie oglądać wystrój kolejnych plansz, tu... No cóż - nie pomagają nawet „dolożenie” do samego oglądania wszystkich pozostałych składowych gry. Efekt? Nie wiem, czy w ogóle można się czymś w Klingon Honor Guard zachwycić - w sumie nie ma na czym zatrzymać wzroku - wszystko jest zupełnie zwykłe, ze śladami zaledwie przeblysków - ogólnie bardzo podobnie do Dark Forces II. Same plansze jednak - dzięki - jednak! - możliwościom „motoru” są niezłe - kapitalne wrażenie sprawiają zwłaszcza plansze w kosmosie - na stacji kosmicznej czy niszczycielu D-12 - złudzenie przebywania w kosmosie bliskie jest ideału (sugestywne tła i rozmycie gwiazd przy prędkości warpowej... mniama!). Również i designe pomieszczeń może się podobać. Dla kontrastu jednak: szczególnie słabo wypadają postacie wrogów. Nie tylko dlatego, że jest ich niewiele (chodzi o różnicowanie, nie ilość): cztery typy Klingonów z okrytego niesławą domu Duras, dwa Andorian, Lethianin, Nausican, kilka rodzajów „zwierzaczków” i dwa „sprzętu” - to wszyscy. Przy całym bogactwie Star Trek - niezbyt imponująco. Kolejnym



Lode Runner 2

Zawodowy biegacz

Zanim srebrzysta płytka CD zaczęła się kręcić wokół lasera wydobywającego się z czytnika, moja myśl niejasno mi podpowiedziała, iż w moim banku danych brak na temat części pierwszej gry Lode Runner jednego choćby zdania, słowa, nie mówiąc już o konkretnej informacji. Tak więc niefortunnie (tak na początku mi się wydawało) miałam za zadanie zrecenzować część drugą produktu, z którym obecnie zetknęłam się absolutnie po raz pierwszy. Przemknęło mi przez myśl, iż gdybym znała „jedynek”, miałabym o połowę roboty mniej, i mogłabym się w niniejszej recenzji w dużej mierze ograniczyć do ogromnych nawiązań i porównań właśnie do niej. Na wasze i moje szczęście tak się nie stało, a Wy czytając niniejsze słowa, możecie spokojnie dotrzeć do końca artykułu, mając pewność, iż przedstawione tu niżej wszelkie za i przeciw są wywnioskowane jedynie z moich przeżyć podczas zagrywania się w Lode Runner 2.

JASPIN

Bliższe zapoznanie się z grą zaowocowało nieodpartym wrażeniem, iż już gdzieś coś takiego widziałam, ale było to tak dawno temu, że nie mogę sobie skojarzyć gdzie. Z pomocą pospieszyli starsi ode mnie koledzy, którzy mieli jeszcze w pamięci sędziwe czasy Spektrusia, Comodorka oraz Amisi, zgodnym chórem wykrzykując nade mną jakże ważną dla mnie informację, iż korzenie Lode Runner 2 sięgają czasów królowania ośmiobitowców. Owszem, obilo mi się coś w tym stylu o oczy, ale widocznie niezbyt mocno, lub też w czasie gdy ów produkt hulał na ekranach ośmiobitowców podłączonych do ruskich telewizorów marki Rubin, ja byłam jeszcze w powijakach i mam prawo do zaćmienia pamięci. Gracze starej daty powinni pamiętać Lode Runner 2 pod innym tytułem i pod nieco gorszą, pikselową postacią, lecz z pewnością przysporzy on wiele radości nie tylko im, ale również młodszemu pokoleniu, które o ośmiobitowcach wie tyle, ile ja o wpływie kolarzy chińskich na zorzę polarną w Zimbabw.

U dołu:
Oto jedna z mniej skomplikowanych budowli do sforsowania



O fabule z chęcią nie wspomnę ani kapełki, ze względu na fakt, iż story wprowadzającego po prostu brak, więc każdy zasiadający do gry może popisać się swoją wyobraźnią i dopowiedzieć sobie samemu historijkę, której

wynikiem jest sytuacja, z którą musi się teraz w pocie czoła zmagać. Pewną pomoc może przynieść obejrzenie interesującego, acz krótkiego i w żadnym stopniu nie zachwycającego intry, które prawdę powiedziawszy stanu rzeczy w grze nie tłumaczy, a wręcz przeciwnie - tworzy same pytania. Nie pozostaje nic innego jak tylko odpalić program i doświadczyć na własnej skórze przeobrażenia ośmiobitowej poczwarki w PeCetowego, bajecznie kolorowego, miejscami aż do niezdrowej przesady, motylka.



Zabawa polega na chodzeniu malutkim człowieczkiem (panem bądź kompletnie ubraną panią, co się ostatnio dość rzadko zdarza), po totalnie odlotowych i zwirowanych światach, wiszących sobie gdzieś tam w przestrzeni kosmicznej. Wetknięty w kombinezon wybranego na początku rozgrywki koloru, nasz maluczki włązi na jeden z kilkadziesiątu leveli określonego świata. Zadaniem, które ma w tej rzeczywistości najwyższy priorytet jest zbieranie charakterystycznych w danym miejscu przedmiotów - monet, sztabek złota, jajek, które do ostatniej sztuki na planszy muszą znaleźć się w plecaku naszego bohatera. Nie jest to proste, zważywszy na otoczenie oraz wymyślną konstrukcję poszczególnych leveli, których forma, jak i zamieszkuje je zyjotka próbują na wszelkie sposoby przeszkodzić w wykonaniu zadania. Graficznie plansze przedstawione są absolutnie bez zarzutu, każdy element umieszczony jest w odpowiednim miejscu, z wysoką dbałością o szczegóły, tak aby nikt z graczy nie miał wątpliwości, iż to coś kręcące się w rogu jest zminiaturyzowaną rzeźbą Wenus, a nie skaczącym radośnie pikselem czy sprite'em. Każda plansza przedstawiona jest w idealnej postaci 3D, wraz ze wszystkimi jej elementami składowymi, które także znajdują się w pełnym, komputerowym trójwymiarze. Trudno jest dopatrywać się tu jakichś buraków, przeciwnie - nie będzie zbyt przesadzone twierdzenie, że jest to jedna z lepszych opraw graficznych w grach komputerowych. Każdy świat, a właściwie jego poszczególne plansze posiadają pewne charakterystyczne cechy, które pozwalają na tematyczne sklasyfikowanie poszczególnych leveli.



Dostępnych jest kilka rzeczywistości, z których każda tytułuje się ciekawą i wiele mówiącą nazwą (Mona World, Gear World, Wacky World), natomiast wygląd ich składowych elementów, czyli etapów, nie pozostawia wątpliwości, do jakiego świata należy dany poziom. Fakt, iż poszczególne cechy konstrukcyjne świata powtarzają się w jego etapach (np. zębatkowe koła, posagi) w żadnym stopniu nie umniejsza pomysłowości plansz, z którymi gracz musi się zmagać. Różnicowany wygląd, fikuśne rozmieszczenie elementów, ciekawe, bardzo wymyślne konstrukcje oraz logiczne zagadki, z którymi trzeba sobie radzić z każdym nowym krokiem powodują, iż nawet na moment nuda nie będzie miała wstępu do tej pasjonującej zabawy. Zebranie wszystkich wymaganych przedmiotów w celu ukończenia levelu z sukcesem poprzedzone musi być nie tylko jakim wysiłkiem umysłowym. Unikanie pułapek, chowanie się przed znikającymi blokami, tarowanie sobie drogi, wywodzenie w pole zabójczych magów, wspinaczka po chybotałych drabinach, orzechadki na skraju przepaści - to tylko niektóre elementy uprzyjemniającej zabawy i wywołujące charakterystyczną pionową zmysłową na czoło gracza. Wspomniani magowie to jedne ruchliwe elementy będące w stanie rozszarpać naszego ludzika na strzępy, bądź, niczym Marsjanin z serii kreskówek o Króliku Bugs'ie, zdezaktualizować, czyli zamienić go w nicłość. Właśnie jest to jedyny wróg, poza wymyślnymi zagadkami i konstrukcyjnymi pułapkami, stający na drodze do wyczerpania wszystkich niezbędnych elementów, służących do otwarcia drzwi wyjściowych. Choć nieprzyjaciel nie jest zbyt różnicowany, gorszy on jest od armii uzbrojonych po zęby Ogrów czy Szamblerów z Quake'a, ze względu na niebывалą ruchliwość, umiejętność podążania za naszym ludzikiem krok w krok i nieśmiertelność. Z naszej strony uprzykrzający się mag może jedynie obawieć się wrzucenia na moment do otworu, który wykonaliśmy za pomocą naszego nieskomplikowanego pistoletu. Po chwili wychodzi i rozpoczyna nieustającą za naszymi plecami wędrówkę, lecz tych kilka chwil gdy siedział uwieczniony powinno nam wystarczyć na kontynuację spacerku.



Muzycznie jest nieco mniej ciekawie niż graficznie, dominują tzw. sfx-y, czyli odgłosy tupania, strzelania i tym podobne, oraz przezbawne dźwięki wydawane przez magów, w momencie gdy zbliżamy się do nich, bądź w klasyczny sposób robimy ich w konia (m.in. śmieszne pomruki niezadowolenia). Poprzez tego rodzaju dźwięki przebija się od czasu do czasu płynna muzyka (szczególnie gdy znajdujemy się w sekcji wyboru levelu), która, miejscami mroczna i niepokojąca, zwiększa komizm sytuacji, który wcześniej wywołany został przez wygląd plansz. Na większości z nich można spotkać bardzo zabawne, zwariowane, niesamowite, „schizowe” wręcz elementy, jak słoneczko z pełnej boleści miną czy poruszające

się majestatycznie odbłaskowo-kolorowe kwiatki, również nie pozbawione zabawnej mimiki „twarzy”. Wacky World w tej dziedzinie wyróżnia się najbardziej, poprzez nagromadzenie tego typu martwych przedmiotów upiększonych ludzkimi cechami oraz zastosowanie niesamowicie żywych i zwariowanych kolorów, których zestawienie wywołuje bijący z ekranu blask porażający oczy. Nie byle jaką atrakcją jest dołączony do gry edytor plansz, pozwalający na skonstruowanie z gotowych elementów, własnych, niepowtarzalnych konstrukcji, którymi można zaskoczyć nie tyle siebie, co swych kolegów, którzy w pocie czoła próbowałiby zmagać się z waszą wyobraźnią, która stworzyła wymyślny labirynt. Przewidując, iż nieprędko znudzą się oryginalne poziomy, gdyż trudność w ich pokonywaniu gwarantuje zajęcie gracza na dość pokaźną ilość czasu, więc jedynym powodem sięgnięcia po edytor leveli będzie niepoohamowana chęć zadreczenia kolegów.

Lode Runner w mistrzowski sposób uniknął nudy, która grozi wszelkim tego typu produkcjom z gatunku zręcznościowo-logicznych. Ciekawe levely, zwariowana grafika, przebijający się masowo dobry humor opierający się głównie na wyglądzie oraz nazwach poszczególnych etapów oraz ogromna grywalność przypominająca beztroskie czasy ośmiobitówców, kiedy bez żadnych skrupułów



Plusy:

- Grafika, muzyka
- Różnicowanie i ilość plansz
- Pomysłowość
- Dobra zabawa
- Prosty w obsłudze edytor plansz

Minusy:

- Monotonny wrogowie
- Niezbyt zróżnicowane gadzety wybuchowe
- Brak klimatów przerywnikowych

Ocena:

8

można było poświęcić noc dla niemalże każdej gry, gwarantującej bardzo dobrą zabawę pozbawioną cienia nudy. Konwersja ośmiobitowej klasyki udało się w 100% i przeniosła Lode Runnera w PeCetowski klimat, nie gubiąc po drodze odpowiedniej dawki zabawy, jaka towarzyszyła kreskowatemu oryginałowi. Jako kolejną propozycję do konwersji na 32 bity proponuję Manic Minera - moją ulubioną grę z tamtych czasów - którego umiejętne przeniesienie gwarantuje pełny sukces, tak jak to ma miejsce w przypadku Lode Runnera, który na takie określenie w pełni sobie zasłużył.

	Producent: Presage Software Development/ GT Interactive
	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Wymagania: P 90, 16mb ram, 2xcdrom, Win 95	
Internet: http://www.gtgames.com	

INFO

Caesar 3

Żywoty cesarów w/g Sierry

Rozpocznę od dłuższej dygresji. Czy wiecie jak robi się zapowiedź gry (do działu „W produkcji”)? Prześledźcie to na przykładzie Caesara 3. Otóż najpierw otrzymałem press-pack, w którym było ze 2-3 Kb reklamowego tekstu plus parę screenshotów na CD. Z tekstu nie wynikało zbyt wiele - że gra będzie, że jest sequelem Caesara 2, że będzie lepsza niż poprzednik (też nowość...) i powinna się podobać. Zatem zerknąłem na stronę internetową producenta (praktycznie te same informacje, ale i parę przydatnych ciekawostek na dodatek). No, jeszcze udało mi się ściągnąć parę innych screenów (pisząc tekst nie miałem jeszcze dema gry). Na tej podstawie, eliminując reklamowe wodolejstwo i analizując to, co autorzy powiedzieli (a także - wyższa szkoła jazdy - to czego NIE powiedzieli), w ciągu dwóch godzin stworzyłem zamieszczoną w 11/98 zapowiedź tej gry.

MAC ABRA

Tekst ów udało mi się szczęśliwie ujrzeć na łamach CDA. Czemu szczęśliwie? Otóż ostatnio bardzo często nam się zdarza, że dumny autor, który skończył właśnie pisać zapowiedź gry X dowiaduje się, że: „wiesz, właśnie przyszła pełna wersja, więc...”. Szczęściem w nieszczęściu (?) pełna wersja Caesara 3 przyszła w parę dni po tym, jak listopadowy numer CDA powędrował do drukarni. Ale każdy kij ma w tym momencie dwa końce... Bowiem po miesiącu muszę opisywać tę grę jeszcze raz i mam zgrzyt. Nie wiem, czy jest sens powtarzać te same informacje, które zamieściliśmy w zapowiedzi? Nie podejrzewam wprawdzie, że uczycie się moich słów na pamięć, więc cytowanie samego siebie nie powinno was zbyt wnerwić - ale z drugiej strony parę osób może się jednak poczuć oszukanych „oszustwo, płacę drugi raz za tekst, który już raz czytałem”. A gdybym zaczął z marszu, to sporo z was z kolei poczuje się zdezorientowanych: „O czym on, kurczę, pisze. Co za Caesar 3, czego sequel, jakie różnice?!”. I bądź tu mądry. Zatem salomonowe wyjście - odsyłam was (kto ma chęć i numer 11/98) do lektury tekstu „Ty, Klaudiusz”. A dla tych, którzy nie mają chęci na grzebanie się w archiwaliach, maksymalnie krótkie wprowadzenie.

Po prawej:
Ave Caesar! Morturi te salutant!

Caesar 3,
who?

Caesar 3 jest kolejnym odcinkiem popularnego cyklu gier ekonomiczno-strategicznych, rozgrywanych w dość umownie potraktowanych czasach starożytnego Rzymu (pełna ahistoryczność, prawdę powiedziawszy). Jest to gra adresowana do fanów Cywilizacji,

First look

Pierwsze wrażenia są jak najbardziej zachęcające. A co więcej - nie wprowadzają odbiorcy w błąd, tj. po paru godzinach nie orientujesz się, że efektowna strona wizualna to tylko ładne opakowanie, kryjące miłą treść, i że jest to główny atut gry. Caesar 3 od początku cieszy oczy i uszy, zaś im



Age of Empires... i osobników, którzy lubią rozmaite odmiany Sim-City. Myślę, że to powinno wystarczyć, by zainteresować tych, którzy jeszcze się wahają, i zniechęcić miłośników FPP na engine Unrealu :).

dłużej nad nim siedzimy, tym odkrywamy więcej kolejnych smaczków. Duży plus. Zaczyna się od niezłego, dość „hollywoodzkiego” intra. Każdy z was, kto kiedykolwiek widział jakiś film o Rzymianach „made in USA”, poczuje się swojsko, bo zrobiono je zgodnie z wszelkimi

zasadami filmowej sztuki. Efektowne renderowane przebitki, przenoszące nas z pól bitewnych na ulice miast, czy pokazujące „jak to się zaczęło” robią niezłe wrażenie i pozwalają szybko cofnąć się w czasie o te z hakiem 2000 lat. Grafika samej gry też robi wielce pozytywne wrażenie - te wszystkie budowle, ich pieczołowicie odtworzona architektura, staranność wykończenia, wzajemna harmonia (czasem zdarza się, że budowle, choć każda sama w sobie starannie wykonane, po prostu „gryzą” się ze sobą, tworząc chaotycznie zbiorowisko), dbałość o każdy szczegół (staranne menusiki, podlewki, backgroundy, stylizacja ikonki etc.). Co tu gadać - klasa!

Podobnie jest z muzyką. Ta też, choć opiera na się na powszechnym przekonaniu „jak powinna brzmieć muzyka w grze o Rzymianach” - niskie i dość posępne, ale rytmiczno-marszowe dudnienie kotłów w tle, przykryte dość podniosłymi (by nie rzec - pompacyjnymi) tematami granymi na rozmaitych instrumentach dętych (te fanfary...) plus majestatyczne orkiestrowe stringi, „się podoba”. Ot, taka typowo imperialna muzyka, dobrze obrazująca wielkość zadania, z którym mamy się zmierzyć. A że jest dość standardowa? No to co, skoro brzmi niezłe i ładnie się harmonizuje z resztą gry? Dodawszy do tego bardzo urozmaicone i wysmakowane efekty dźwiękowe, które znakomicie ożywiają wznoszone miasto, trzeba powiedzieć, że twórcy Caesara 3 spisali się po prostu na piątkę, tworząc audio-wizualną oprawę swego dzieła. To samo zresztą da się powiedzieć i o innych elementach Caesara 3... ale wszystko w swoim czasie.

Nie od razu Rzym zbudowano

Zaczynając swą karierę w Rzymie, musicie na początek zdecydować, czy zamierzacie od razu dać nura na głęboką wodę (opcja „robienia kariery”), czy też skromnie zacząć z

nieco niższego pułapu. Prywatnie radzę nie szarżować (gdyż w większości przypadków smutnie się to dla was skończy) i pobawić się nieco w misje... Właściwie nie wiem jak je

nazwać. Treningowe to one nie są, choć praktycznie pełnią taką rolę. Po prostu możecie zabawić się w tworzenie od podstaw jakiegoś miasta (a jest ich sporo do wyboru, w rozmaitych rejonach rzymskiego imperium, co wbrew pozorom ma jednak znaczenie). Opcja ta szczególnie spodoba się wspomnianym miłośnikom Sim-City, ponieważ praktycznie w tym momencie gra zamienia się w... Roma-Sim-City. Ot, budujemy sobie miasto, tyle że zamiast np. wodociągów, prowadzimy akwedukty, a zamiast stadionu... a nie, stadion też jest. ;) Naturalnie czyhają na nas tutaj specyficzne niespodzianki, zgodne z ówczesnymi realiami: zaraza, pożary (szczególnie te pożary - praktycznie nie ma miesiąca, by coś nie stanęło w ogniu, wściec się można!), bunty poddanych, wizyty panów w skórach i z maczugami w rękach, przymusowe poniekąd podarki dla stojących wyżej w hierarchii etc. Ale idea Sim-Cities jest zachowana: dochody ściągamy z podatków od mieszkańców, jesteśmy też przez nich oceniani; dbamy o bezpieczeństwo, zaopatrzenie w żywność (ważne!), zatrudniamy chętnych do pracy, stawiamy coraz to nowe budowle, upgradeujemy stare, rozprzestrzeniaemy się na okolicę itp. Po prostu dobra zabawa dla tych, którzy to lubią.



A kampania? No cóż, to zasadniczo ta sama śpiewka... tyle że w chórze. Tu już nie wystarczy mieć jedno miasto - teraz mamy sieć miast, więc nasze problemy rosną w postępie geometrycznym. Jeśli prawdziwi cesarowie mieli podobne problemy - to wyrazy współczucia. I kto powiedział, że „cysorz to ma klawe życie”, skoro bez przerwy coś wali mu się na głowę? A to jakaś wojenka, a to bunt w mieście, a to brak funduszy, a to poddani wyją pod okna: „chleba i igrzysk”. Zgroza. Na szczęście możliwość regulacji tempa gry pozwala, by w bardziej zapalnych momentach nie wybuchnął płaczem w chwili gdy jednocześnie trzeba podjąć jakieś 5 ważnych decyzji. (Z czego przynajmniej 3 są wzajemnie sprzeczne: chroniczny brak funduszy, a ludziska się pienią, że za wysokie podatki itp.) Cóż, nie jest to gra, którą poleciłbym początkującym czy nerwusom. Tu wymagane jest obycie w grach ekonomicznych, zdolności do dalekosiężnego planowania i iście chińska cierpliwość. (A i częste save'y nie zaszkodzą, a nawet pomogą.)

Przykładowe budowle



• **Fort**
Stawiaj na rogach murów, korzystnie wzmacnia obronność miasta.



• **Łaźnia**
Poprawia stan zdrowotny i nastroje poddanych.



• **Szkola jazdy**
Szkoli woźniców rydwanów. Zmniejsza niezadowolenie, korzystnie wpływa na twą popularność.



• **Prefektura**
Skrzyżowanie policji ze strażą pożarną. Pozwala tłumić „niepokoje społeczne” i zmniejsza ryzyko wybuchów pożarów, tudzież ogranicza ich skalę.





Carry on, Caesar!

Tak się przykro złożyło, że dysponowałem wersją „bezinstrukcyjną”. Tym, którym teraz błysnęły oczka („aaaa, wygadał się, paca, grał na piracie - mamy cię!!! A tyle gadaliście, że tego nie robicie, że piractwo to coś złego etc.”) informuję od razu, że grę otrzymaliśmy od producenta (mamy na to dowody: :-)) na tzw. „złotej płytce”; bez pudełka, instrukcji (o, jakże by się przydała!) etc. Stąd przepraszam jeśli ktoś, kto zakupi już pełny komercyjny produkt, znajdzie w tej recenzji jakąś nieścisłość - po prostu sam musiałem rozpracować tę grę od A do Z w ciągu paru dni, a to naprawdę karkołomne zadanie. I być może dlatego też wydała mi się bardzo trudna? (Mimo bardzo sympatycznego i prostego systemu obsługi.) W każdym razie jest na pewno dużo trudniejsza niż Caesar 2, który sam w sobie do prościzny się na pewno nie zaliczał. Ukończenie jej będzie potężnym wyzwaniem dla każdego, niezależnie od stopnia zaawansowania, i zajmie wam... no nie wiem ile, ale na pewno długie tygodnie. W każdym razie macie około 11 kluczowych i powiązanych z sobą zagadnień (poddani, obronność, rolnictwo etc.), na które stale macie zwracać uwagę. Musicie od razu bardzo precyzyjnie planować wasze miasta - począwszy od miejsca, w którym je założycie (blisko do wody, stosunkowo niedaleko terenów rolniczych), aż po jego przyszłą strukturę. Niby nic, ale... zbyt gęsta zabudowa uniemożliwiła potem „awans” domków na domy, a tych ostatnich na wille; mieszkania położone obok „terenów industrialnych” nie cieszą się popularnością; zbyt rzadka sieć dróg mści się straszliwie np. w momencie buntów czy ataków barbarzyńskich (nasze wojska czy „policja” zmierzają masę czasu zanim tam dotrą). Brak dostępu do wody czy struktur umożliwiających zachowanie higieny (łaźnie, szpitale) to ryzyko wzrostu niezadowolenia (i nie tylko) mieszkańców. I tak w kółko Macieju. Dobrze choć, że można kliknąć sobie na jakiegokolwiek Rzymianina, by poznać jego



**DEMO
NA CD
10/98
ZAKT**

Plusy:

- grafika
- efekty i muzyka
- wszelkie działania na jednym ekranie
- złożoność i rozmach gry
- ogólne wrażenia

Minusy:

- gra jest trudniejsza niż na to wygląda, a wygląda na trudną :)
- multiplayer by się jednak przydał; tak dla zasady

Ocena:

9

opinię na temat aktualnej sytuacji w mieście (naturalnie są i opcje, które to dają... ale czy nie przyjemniej zapytać o to bezpośrednio?).

Budowli, podzielonych w menu na odpowiednie kategorie, jest multum. Od czasów Caesara 2 przybyła masa nowych elementów tego typu (ot, na przykład mosty - nie pamiętam by tam można było je budować), zaś nawet te stare rozrosły się i wzbogaciły o struktury uzupełniające. Np. farm jest już kilka odmian, każda wytwarza odmienny produkt. Nie wystarczy zbudować teatr - trzeba muszę gdzieś mieszkać; w specjalnym zresztą budynku, i to najlepiej w pobliżu teatru. (Nawiasem mówiąc Rzymianie kochali rozrywkę i radzę o tym nie zapominać.) I tak dalej. Dużo tego!

Całkowitym novum w tym cyklu jest dodanie w „trójce” religii. Wprawdzie Rzymianie (przynajmniej pod koniec swej epoki, ale gdy jeszcze panował u nich politeizm) podchodzili „luźnacko” do tych kwestii, zgadzając się, by każdy czcił takich bogów, na jakich miał ochotę (chrześcijanie byli tu

się sprowadza się do ekonomii (stworzenie, wyszkolenie, zaopatrzenie i zakwaterowanie legionu, budowa murów obronnych - wszystko kosztuje), ograniczyć się tutaj tylko do zaznaczenia tego faktu. Wątek militarny jest raczej drugoplanowy, i choć bitwy są całkiem sympatyczne, to myślę, że to nie dla przyjemności poprowadzenia swoich kohort do boju skusicie się na tę grę.

A propos - warto zaznaczyć, że wszystkie te działania: rozbudowa miast(a), bitwy etc. rozgrywane są na jednym ekranie. Nie należy tego rozumieć dosłownie, że pole gry ograniczone jest do jednego ekranu, co byłoby kretynizmem. Ale chodzi o to, że teraz nie wchodzimy w jakieś sub-menu typu: wojna, zarządzanie prowincją, rozbudowa miasta X. Wszystko dzieje się na tym samym ekranie. Jest to o tyle przyjemne, że znacznie upraszcza obsługę gry - ta nawiasem mówiąc jest najprzyjemniejsza z wszystkich, jakie dotąd były w serii Cezarów i generalnie jest bardzo intuicyjna.

W zapowiedziach pisałem, że Caesar 3 będzie miał rozbudowaną opcję multiplayer. Nie wiem dziś, czy to ja źle zrozumiałem tekst w press-packu, czy też autorzy w ostatniej chwili zmienili koncepcję? W każdym razie zapomnijcie od razu o grze w sieci - program jest przeznaczony dla single-graczy. Z jednej strony to może i dobrze, bo nie wyobrażam sobie zabawy sieciowej przy takim poziomie komplikacji rozgrywki. Z drugiej jednak strony - co multiplayer to multiplayer, co drugi człowiek jako oponent, to nie komputerowa AI (choć trudno zarzucić maszynie, by się nie starała z powodzeniem być wymagającym przeciwnikiem). A ponieważ multiplayer jest

obecnie standardem dla tego typu gier, jego brak zapisuję po stronie (bardzo nielicznych) minusów tej produkcji.

Przyszedłem, zobaczyłem, ocenilem

Piękna, ale trudna gra dla tych, którzy lubią długie godziny siedzieć przy komputerze, i to nie po to by eksterminować kolejnych wrogów za pomocą kalasza czy innego napalm cannona. Gra wręcz wymarzona dla ludzi, którzy kochają myśleć podczas grania, których rajuje tworzenie od podstaw własnego imperium... czy choćby miasta. Raj dla miłośników czasów, gdy nosiło się wieniec laurowy zamiast baseballówki. Ave Caesar 3! Ave Sierra! Panujcie nam długo!

CD-ACTIO		Producent: Sierra
Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, Win'95, CDx4.		Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 258171
Internet: http://www.sierra.com		

The Abyss: Incident at Europa

W otchłani

Dostawnie „głęboki” jest film, który swego czasu był przebojem nr 1 wśród filmów sf. The Abyss, w reżyserii Jamesa Camerona zaskakiwał nie tylko niesamowitą fabułą, wartką akcją, ale i efektami specjalnymi, które zespół Lucasa określił mianem: „perfekcyjne”. Pamiętałem o tym wszystkim i tym bardziej zaciekawił mnie nowy tytuł, który sugerował, że ponownie będę mógł zanurzyć się w otchłani.

CZARNY IWAN

The Abyss: Incident at Europa kontynuuje historię, którą oglądaliśmy na wielkim ekranie. Sześć lat od tamtych wydarzeń Bud oraz Lindsey Brigman muszą powrócić, by uratować przyjaciół oraz... świat. Okazuje się, że obca forma życia NTI nadal zamieszkuje dno oceanu. Być może nikt by tego nawet nie zauważył, gdyby nie to, że podwodna baza Europa nagle zamikła. Ostatni zapis wideo z automatycznych kamer ukazał jedynie leżącego bez ruchu członka ekipy. Nagranie zawierało również niezidentyfikowane dźwięki... które jednak na pewno nie wydobylały się z normalnej, ludzkiej krtani...

Grę rozpoczyna dynamiczne intro, które intensywnie nastawia gracza na odbiór. Śmigłowiec kołysze się nad falami, pruje powietrze rotorem, za chwilę zaglądamy już w twarzyczki Buda i Lindsey, którzy przygotowują się do akcji. Ktoś będzie musiał zanurkować i to bardzo głęboko, a nie wiadomo, czy wyplynie. Dramatyzm akcji podkreśla świetna muzyczka, która brzmiała mi bardzo podobnie do tej, której mogliśmy słuchać w The Rock. Melomani szybko jednak się zniechęcą, po chwili pozostanie nam już tylko ambientowe „bul, bul, bul” i dźwięk kąpiącej wody... jesteśmy w bazie.

Właściwie to nie ma problemu, tyle że zderzenie z grą jest zbyt szybkie i obawiam się, że wielu osobom po prostu zabraknie powietrza w gwałtownie opróżnionych płucach. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta. Po całkiem ładnym intrze wkraczamy nagle na plan gry, która prezentuje się znacznie gorzej od graficznego zaawansowania Duke Nukem 3D. Zaskoczenie permanentne i totalne! W pierwszej chwili poczułem się jak w muzeum i bałem się czegośkolwiek dotknąć, po chwili pomyślałem sobie, że może włączyłem jakiegoś „rpga” imię Lorda Yabola, gdzie jak wiadomo grafika spełnia rolę drugorzędą (mowa o klasycznym rpg, bo takie pseudoerpegowe hity jak Diablo i Final Fantasy VII to inna historia).

Lokacje, jak przystało na ponurą stację, gdzieś nad dnie oceanu w zatechłym Rowie Marianańskim, mają właściwą wymowę, aż normalnemu człowiekowi oddechiewa się żyć. Grozę budują takie

ciekawostki jak uchylające się niczym kurtyna na przedstawieniu kukielkowym w przedszkolu drzwi, zza których wychynie zmutowana przez NTI (Non-Terrestrial Intelligence) postać. Przerażenie gwarantowane tak jak wówczas, gdy spojrzalesz przez silne szkło powiększające na jakiegoś facia w kolorowym czasopiśmie (tyle że zamiast kropek, głównym bohaterem są tu źle spasowane ze sobą, kolorowe kwadraty). Mówiąc krótko, grafika już na wstępie was zachwyci i nie będziecie mogli skierować oczu na monitor, chyba że ktoś uczynny pomoże i siłą przytrzyma głowę.

Nie grafika, widać, ma być tu podnieta dla lękającego wrażeń gracza! Wyjaśnijmy sobie, że The Abyss to rozgrywana w real-time

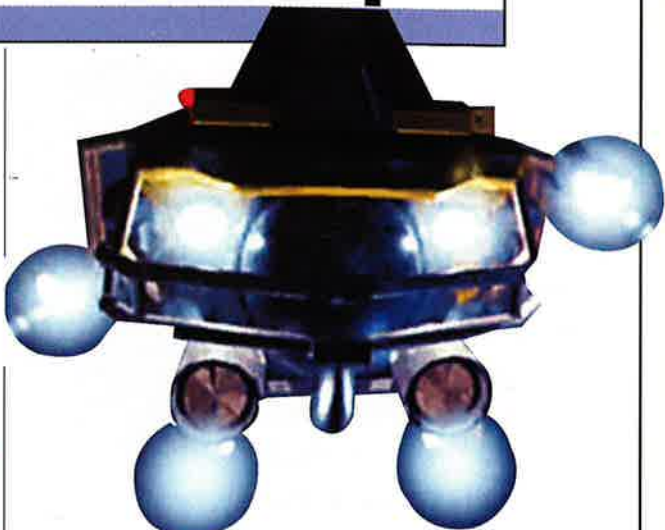


przygodówka, a więc rzecz, na którą się nie patrzy, ale gra! Na pokonanie czeka całe 50 zagadek oraz około stu lokacji, w których możecie się pojawić i rozejrzeć po kątach. Warto dodać, że gra nie wymaga akceleratora graficznego i kart z obsługą 3 D, więc poczciwie S3 powinno wystarczyć. Na ekranie, oprócz okna akcji, widzimy specjalne menu, gdzie zostaną umieszczone znalezione przez nas fanty. Mogą być to przeróżne przedmioty, poczynając od śrubokręta, poprzez karty dostępu (taki nowoczesny klucz), aż po broń, którą ktoś niechący zostawił nam na drodze.

Pukawek jest kilka rodzajów, i raczej nie wykraczają one poza standardowe wyobrażenie o broni przyszłości. Mamy więc tradycyjny pistolet, karabin, działo na nieokreślony rodzaj amunicji i kilka śmiesznie wyglądających pukawek strzelających fantazją autorów. Broń posłuży nam do eksterminacji przeciwników, którzy z kolei dzielą się na cztery podstawowe rodzaje: przyjacielskie formy NTI, ludzkie mutanty, mutanty szefowie i zmutancie NTI. Każda z grup ma swoich przedstawicieli (np. Boss Mutants to



cztery rodzaje chodzących trupków), ale nie musicie się martwić różnorodnością przeciwników, bo raczej jest ich niewiele. Inna sprawa, że w kolejnych układach potworków pojawia się coraz więcej, ale ponieważ niczym się nie różnią, kosi się ich jak świeże zboże i bez szczególnej ekscytacji. Dzięki temu, że niekiedy



wrogów jest naprawdę sporo, gra nabiera rozpędu i ze średnio zajmującej przygodówki zamienia się w przeciętną strzelaninę. Quake na pewno to nie jest, ale przeciętne nie o to chodzi, a odrobina ruchu zabija monotonię. Sam wątek przygody został zbudowany niezwykle tradycyjnie, co oznacza, że będziecie godzinami poszukiwać



jakiegoś przedmiotu, by wreszcie ruszyć z miejsca. Jeżeli się nie zgubicie, to cud, bo lokacje są pokrecone jak muszla biotniarki, a o mapce nikt nie pomyślał. Problem ten można jednak rozwiązać, jeśli macie dostęp do Internetu. Pod adresem <http://www.returntoabyss.com/> znajdziecie mapki do wszystkich leveli (ponad 20).

Aż chciałoby się na koniec dodać kilka ciepłych słów o walorach gry, np. o świetnej, wymiatającej do czysta muzyce. Niestety, również na tym polu The Abyss nie ma sobie równych i zaskakuje mialkością. Co prawda, nie jest w tym wypadku tak tragicznie, jednak i tak rytmy snujące się z głośniczków są raczej dobijające.

Jeżeli skasowaliście dawno przeboje z tamtych lat, The Abyss spowoduje, że lezka w oku się zakrepi i te kilka minut grania przyniesie wam olbrzymią satysfakcję i na nowo roznieci pożar w sercu oraz tęsknotę za czymś utraconym.

U góry:
Jedna z lokacji, gdzie może spotkać nas niezbyt miła operacja ...

Plusy:

- Hmm, możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym miejscu?

Minusy:

- Stabowita grafika, przeciętna muzyka
- Nudna, nieciekawa historia
- Niziolkie AI

Ocena:

3

Wymagania: P 90 Win 95 24 MB RAM	Producent: Sound Source Interactive
Internet: http://www.returntoabyss.com	Dystrybutor: Sound Source Interactive

Grand Prix Legends

Nudne (!?) lata sześćdziesiąte...

Dziela duetu Sierra/Papyrus (a ściślej: Papyrus/Sierra) zawsze budzili i budzą w naszym rozrywkowo-komputerowym świecie spory odzwiek. Na szczęście - tak dla nich, jak również dla nas samych - nie kończy się jedynie na zauważeniu zaistnienia i śmiało można dodać, że cieszą się one wyjątkową (jak na tę nieszczęsną Sierra) estymą i - co istotniejsze - również i sympatią wszystkich (przyjmijmy) komputerowych kierowców. Zastuzenie? Ależ oczywiście - taki chociażby Nascar Racing czy recenzowana przez mnie nie tak znów dawno (noo... jednak tylko relatywnie nie-dawno) SODA - one naprawdę potrafiły, właściwie za sprawą jedynie niesamowitego klimatu (oprawa graficzna SODA - no comments!) na długo przykuć rozemocjonowane (a - paradoksalnie - precyzyjnie chłodne) spojrzenia do monitorów, a dłonie do joyów i kierownic!



U góry:
Boczne lusterka bardzo pomagają w jeździe (czyli poprawiają nastrój, gdy widzimy w nich rywala daleko za nami)

tematycznie pokrewny powyższym - jest po prostu zupełnie inny! Oczywiście - nie dlatego, że znacznie gorszy czy w jakiś tam sposób nie zaspokajający - skądże znowu, wręcz przeciwnie i

tym podobne. Jest fenomenem samym w sobie! A więc dlaczego? I to z wielu względów! Z jakich - o tym może za moment. Jak na razie bowiem najwyższy czas ujawnić nazwę naszego głównego bohatera. Co prawda widnieje ona w całej swej okazałej okazałości gdzieś w górnych partiach tej strony, ale... no nic - powtórzę. Czynię to zaś tym chętniej, że dzieło to z całą pewnością godne jest tego, by o nim mówić! Dodam: jak najlepiej! A zatem - imię jego: Grand Prix Legends, czyli... Legendy Grand Prix (niewiarygodne, nieprawdaż? :).

Cóż jednak jest w nich (tych „legendach”) takiego szczególnego? Ho ho: całkiem sporo! Poczynając na tematyce, a kończąc na... dojdziemy do tego. Teraz jednak - istota całości, czyli warunkujące wszystko inne - tło. Nie da się ukryć: historyczne, gdyż, mimo iż Grand Prix Legends JEST symulatorem jazdy bolidem Formuły 1 (z grubsza - oczywiście - biorąc), to - wbrew przyjętym wśród branżowych designerów konwencjom - nie rozgrywa się w czasach nam jak najbliższych, lecz... No właśnie - w roku 1967, czyli ponad trzydzieści lat temu! Dlaczego aż tak bardzo „w tyle”? Hm, może dlatego, że jej twórcy wyszli z założenia, że wszystko „normalne” już było, a to - jakby nie było - jest kompletnie nowe? A może dlatego, że wtedy to dopiero były Grand Prix! Nie tak jak obecnie, kiedy to zwyciężają nie tyle kierowcy, co upchnięte w bolidach nowinki techniczne. A wtedy? Ha - dosłowny brak wszystkiego! Komputerowo sterowane zawieszenie, monitorowany wtrysk paliwa, mechanizmy antypoślizgowe... - che che - możecie zapamiętać! Wtedy liczyły się głównie umiejętności narażających swoje własne życie prowadzących oraz no cóż - przysłowiowy lut szczęścia. Sprzęt nie należał do niezawodnych (to tak, jak nasze systemy operacyjne!!!) Tak, dopiero takie ujęcie kwestii ścigania się może budzić emocje - kruchy niczym samo „poszycie” bolidu alians kierowcy i samochodu, świadomość tego, że najmniejszy błąd, najdelikatniejszy fałszywy ruch - i rozpedzone pudło z zablokowanymi kołami zmieni się w oszalamiająco i nieubłaganie wirujący, i odbijający się od przeszkód bączek! Doprawdy: to było coś!

...To wciąż JEST coś! Grand Prix Legends bowiem oddaje gorączkową atmosferę tamtych wyścigów, model zachowania bolidów, wygląd ówczesnych (czasem również aktualnie wykorzystywanych, choć jakże do nam znanych niepodobnych!) torów - i to bez najmniejszych zniekształceń! Noo: pełne uznanie płynnie (gradient) przechodzące w podziw! Tym większe, że praca nad przygotowaniem Grand Prix Legends wymagała naprawdę kompleksowych studiów tego zagadnienia! Ale warto było: maniakom z Papyrusa (m.in. „ojcu” komputerowych autek - Davidowi Kaemmererowi) udało się bowiem dokonać czegoś kompletnie niewiarygodnego: wskrzeszenia TAMTYCH czasów!

GEM.INI

Tak to z nimi jest. Teraz jednak - proszę u uwagę! To bowiem, co obecnie uroczyście wklepuję (a przez was zostanie - mam nadzieję - również uroczyście odczytane) JEST niezwykle istotne: otóż - ten aktualnie recenzowany, mimo tego, że niewątpliwie pochodzi z warsztatów Papyrus, mimo iż bezsprzecznie



Co prawda „jedyne” we wszelkich ich wysiugowych aspektach, ale? Czy to nie wystarczy?

Wdajmy się jednak wreszcie w szczegóły i pogłębiamy! A jest co oglądać! W Legendach bowiem oprawa graficzna - w przeciwieństwie do chociażby wspomnianej już SODA, gdzie była ona... no nieledwie symboliczna - stworzona została do zachwywania się nią! Ha - co ciekawe jednak - nie od razu odniosłem takie wrażenie! Z początku wydawała mi się ona nieco... hm, zbyt sterylna, zbyt uboga. Jednak już w kilka chwil poczułem się wręcz zobowiązany z rozmachem popukać w głowę, gdyż po prostu ona jest dokładnie taka jak... w rzeczywistości! Nawiasem mówiąc - jak i wszystko pozostałe tutaj. Po kilku kolejnych minutach zaś czułem, że jakkolwiek myśl o tym, że coś w Grand Prix jest nie takie jakie być powinno, będzie czymś wręcz nieprzyzwoitym! Ot, prosty przykład perfekcji: wrażenia, jakie dosłownie chwytają za gardło w trakcie pokonywania na pięcie długiego łagodnego łuku, kiedy - na skutek „równie” (niczym ulica we Wrocławiu) nawierzchni ekran drży (wręcz oscyluje), w lusterkach widoczne są zbliżające się (rozmyte!) bolidy przeciwników - kiedy łas wydaje się być ścianą... Niesamowite! I autentycznie... autentycznie! Dokładnie tak też jest z większością elementów wizualnych od obracających się kół (widoczne są nawet nazwy ich producentów!) i pręcie zawieszania, po efekty „przytarć” o metalowe bandy - te feerie iskier... I cudownie, nie wiem czy nie najlepsze, jakie dane mi było kiedykolwiek podziwiać - ślady poślizgów. Pięknie! Jakiś mankamenty jednak? No cóż - nie da się ukryć. Otóż niemiłym zgrzytem są dwuwymiarowi (bitmapowani) ludzie - tak obsługa techniczna Grand Prix (ci z flagami), jak i zwyczajni - rozstawieni gdziekolwiek bądź. Widzowie są po prostu płaski jak ścienny telewizor Philipsa! To jednak nie jest chyba czynnikiem dyskwalifikującym, he?!... Troskę designerów o stworzenie czegoś naprawdę wiarygodnego ukazuje również fakt „zaimplementowania” (co za słowo) wciąż nowej w komputerowych autkach funkcji wirtualnego, w pełni jednak działającego (rzeczywiste zegary i tak dalej) kokpitu! He - „wirtualnego” - jak w symulacjach lotniczych! Coś więcej o nim? Ano dwa tylko słowa: kapitalny - daje możliwość spoglądania na boki; i - jednak - niezbyt przydatny. No cóż, przykre - jednak trudno o inny komentarz: przy osiąganych prędkościach, z ciągłą, wyniszczającą nerwy świadomością nietrwałości łącza pomiędzy kołami a nawierzchnią, kręcenie wirtualną głową może sprawić jedynie, że niezbędne stanie się najęcie na chwilę kilka wózka holowniczego, w celu



usunienia z toru naszego doszczętnie rozbitego (w jakże spektakularny sposób - z gubieniem kół, elementów „poszycia”, ogniem i efektami dźwiękowymi włącznie) bolidu!

Otóż to: efekty kraks i uszkodzeń. Ech - po prostu brak słów! W jak najbardziej pozytywnym aspekcie tego zwrotu oczywiście! Połączenie niesamowitej grafiki bowiem, świetnego dźwięku (ten niesamowity ryk 12-cylindrowych silników...) oraz - co najważniejsze - idealnie odwzorowanej fizyki determinującej zachowanie pojazdu (o tym już za chwilę) daje takie efekty, że... Ale, ale - zdaje się, że powinienem wspomnieć w kilku słowach o tej enigmatycznej (i - nie ukrywajmy - dość groźnej) brzmiającej fizyce. Mowa oczywiście o dynamice, modelu jazdy poszczególnych typów bolidów (ściślej biorąc: siedmiu; z Ferrari Scuderia i Lotusem 49 na czele), uwarunkowanym tak nawierzchnią toru, jak i technicznymi „ustawieniami” pojazdu oraz... sposobem, w jaki jest on prowadzony! Najdobitniejszym wyrazem dbałości o tę (jak dla mnie - podstawową) cechę symulatora jest fakt, że podczas baaardzo powolnego skręcania koła kręcą się z odmienną prędkością (sic!), że zdarzają się „niezawiniono” aktywności „kierowców” awarie, oraz - wreszcie - to, że przez bite dwa dni uczyłem się... jeździć bez

„wspomagań” (oczywiście sztucznych, wówczas nie istniejących). Dokonałem tego - w tym czasie zacząłem brać luki poślizgami (rozumiecie - w wyścigach Formuły 1 - poślizgami); wygrywać ze średnio zaawansowanymi przeciwnikami jednak nauczyć mi się już nie udało. W sumie nic dziwnego jak można wygrać z wciąż żywymi gwiazdami (legendami) pokroju Jacka Brahma czy Grahama Hilla?! Podejmując urwaną myśl - sądzę, że dodając, że GPL to raczej (do bólu) realistyczny symulator i raczej ci wszyscy lubiący ścigać się nie tylko „po czarnym” nie będą się przy nim dobrze bawić - nie muszą. Tu bowiem gwarantowany jest nieco inny typ satysfakcji: ten pozostający w prostym związku przyczynowo-skutkowym z pokonaniem... siebie, nie zaś (czy raczej - nie tylko) przeciwników! Niejasne? A więc spróbuj tak - to gra dla tych, którzy największą radość czerpią z opanowania podstaw i późniejszego, powolnego i upartego szlifowania nabytych umiejętności! Chore, nieprawdaż?! A jednak znam takich ludzi! Aby nie szukać daleko: ja sam jestem taki. :)

Cóż by napisać na zamknięcie tej nadmiernie wydłużającej się recenzji TAKIEGO dzieła? Hm, może to, że jak dla mnie Grand Prix Legends jest oczywistym (co więcej: jedynym) kandydatem do miana symulatora roku! Nie wspominając już o



Plusy:

- model prowadzenia się bolidu (fizyka...)
- bardzo dobra, rzeczywista grafika
- 11 „ówczesnych” torów
- 7 typów (marek) bolidów
- nieprzeciętna AI przeciwników
- każdy start to przepiękny zastrzyk adrenaliny!
- płatwenta dla... hm - może wymagających od siebie
- multiplayer: modem, IPX, TCP/IP

Minusy:

- TYLKO DLA MANIAKÓW!
- 2D-widzowie
- brak zmieniającego się stanu aury (choć - przy tak wystrubowanym stopniu trudności - może to i lepiej?...)
- konieczność zarywania nocy (patrz: zakończenie tekstu)

niewiele dla was znaczącym awansowaniu go na pozycję lidera w moim prywatnym rankingu! Oczywiście nie jest on kompletnie wolny od wad (ot, dla przykładu - „dolożenie” sobie komputerowych przeciwników powoduje - w stosunku odwrotnie proporcjonalnym - drastyczny spadek FPS-ów), ale takich (perfekcyjnych) wytworów rąk (i umysłów) ludzkich w ogóle, niejako z zasady nie ma! Poza tym w Legendach akurat wady w pełni rekompensowane są przez ten niesamowity engine! Na marginesie - mówię o nim, że Kaemmer zamierzał wrzucić samochód w komputer i... udało mu się to! Ha! Nieźle, nieprawdaż? Jak to jednak ma się do nas? Ano dzięki temu mogę z krystalicznie czystym sumieniem polecić Grand Prix Legends wszystkim komputerowym maniakom jako coś, przy czym autentycznie wstrzymuję się oddech! Ech: aż szkoda, że nie ukazała się ona wcześniej - na wiosnę, tak jak zapowiadano - wtedy miałem w perspektywie urlop (wakacje) i sporo czasu, by się z nią naprawdę zaprzyjaźnić (noce są długie...). Choć z drugiej strony: i tak warto było nań poczekać! A noce są teraz jeszcze dłuższe. :)



Producent:
Papyrus / Sierra

Wymagania:
P166, 2xcdrom, w95/98, 32 mb ram, DirectX 5.0

Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 8257121

Internet: <http://www.sierrasports.com>

Ocena:

9

PLAYER INFO	
FIRST NAME	JOHN
LAST NAME	DOE
COUNTRY	<input checked="" type="checkbox"/> GREAT BRITAIN
HELMET	<input checked="" type="checkbox"/> YELLOW
SCUDERIA FERRARI	
FERRARI 312	
ENGINE	
V12 CU. IN., 48-VALVE V12	
410 BHP @ 10500 RPM	
DIMENSIONS	
WHEELBASE: 94.5 IN.	
FRONT TRACK: 59.5 IN.	
REAR TRACK: 59.8 IN.	
WEIGHT: 1129 LB.	

Barrage

Łupu-cupu, łupu-cupu

Gra Barrage jest dla mnie dowodem, że inflacja nie dotyczy jedynie siły nabywczej pieniądza, ale może też obejmować swoim zasięgiem gry komputerowe. Niecały rok temu zachwycaliśmy się znakomitą grą G-Police. Pół roku temu również efektowna (a pod paroma względami nawet lepsza od G-Police) Incoming spotkała się już z odczuwalnie chłodniejszym przyjęciem, bo to co było rewelacją na początku roku, zdołało się nam już nieco opatrzyć. Barrage, przypominający w sumie te dwie gierki, nie budzi zaś już tak gorących emocji, mimo iż tak naprawdę pod względem efektowności i zasad niczym specjalnie się od nich nie różni (a jeśli nawet, to poniekąd zwykle in plus). A za następne pół roku kolejna gra utrzymana w takiej konwencji i zrealizowana na zbliżonym poziomie, zostanie już pewnie poddana totalnej krytyce. No cóż - inflacja...

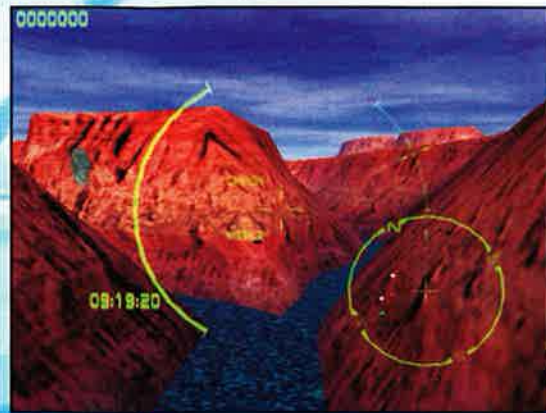
UGLY JOE

Co jest grane?

W Barrage zasiadamy za sterami... Trudno powiedzieć! Nie jest to samolot ani helikopter, ani poduszkiowiec. To jakiś dziwny pojazd, będący jakby skrzyżowaniem helikoptera (możliwość zawisania, pionowego startu i lądowania) z... łodzią podwodną. Tak jest, w dowolnym momencie (o ile na dole jest woda ;)), możemy po prostu ostro zanurkować i np. ukryć się pod wodą przed nadlatującymi raketami wroga.

(Dodajmy wszakże, że i tam nie jesteśmy bezpieczni, gdyż nieprzyjaciel czai się WSZĘDZIE). Na wyposażeniu mamy dwa systemy uzbrojenia z nielimitowaną amunicją: pierwszym jest działko (szkoda, że nie strzela pociskami smugowymi), drugim zaś samonaprowadzające się rakiety. (Co nie znaczy, że w kolejnych misjach to nie ulega zmianie; ja mówię o tym, z czym zaczynamy). Ponadto nasz pojazd jest praktycznie niezniszczalny - przynajmniej jeśli idzie o kolizje z gruntem i wodą; te nie robią na nim najmniejszego wrażenia. I żeby było śmieszniej (?), gra jest w ogóle pozbawiona fabuły, tj. gracz nie wiem kim jest, co robi i dlaczego, kim są jego wrogowie etc. Kolejne misje (każda rozgrywane w odrębnym świecie) mają wprowadzić w sobie coś na kształt fabuły - ale ogranicza się ona do tego, że w określonym czasie musimy zebrać ileś tam przedmiotów, plus ew. destrukcja czegoś jeszcze, dzięki czemu zyskamy dostęp do kolejnego levelu. Może to w sumie i dobrze, bo przecież Barrage jest po prostu strzelaliną, więc doczepianie do niej intrygi przypomina

można to sobie zmienić. Wszelako niezależnie od tego, co sobie ustawimy, jedno pozostaje bez zmian: gra angażuje jednocześnie obie dłonie i nie ma od tego ratunku. Nawet gdy zastosujemy jakiś standardowy joy z czterema przyciskami (sugeruję takie rozwiązanie; program obsługuje też joye z feedbackiem), to i tak będziemy zmuszeni do wykorzystywania paru klawiszy. Inna rzecz, że do dość ciekawych celów. Np. możliwe jest płynne zoomowanie obrazu, który widzi nasz pilot (taka lornetka online ;)). Można też... poruszać jego głową.



Zrobiono to tak sprytnie, że naciśnięcie klawisza, który uaktywnia tę funkcję powoduje, iż pilot błyskawicznie skręca głowę w wyznaczonym kierunku, zaś jego puszczenie powoduje również natychmiastowy powrót głowy do pierwotnego ustawienia. Ponieważ gra jest bardzo dynamiczna, a wrogowie atakują z wszystkich stron, i do tego poruszają się zwykle z błyskawiczną prędkością, możliwość szybkiego rozglądania się na boki jest tu wręcz nieoceniona.

Trochę o misjach

W grę mamy 5 misji podzielonych na światy o nazwach: Prairie, Tunnel, Canyon, Chicago i Ocean (jest tu też opcja Championship). Przy czym na początku dostęp mamy tylko do Prerii i dopiero przejście tego levelu otwiera dostęp do

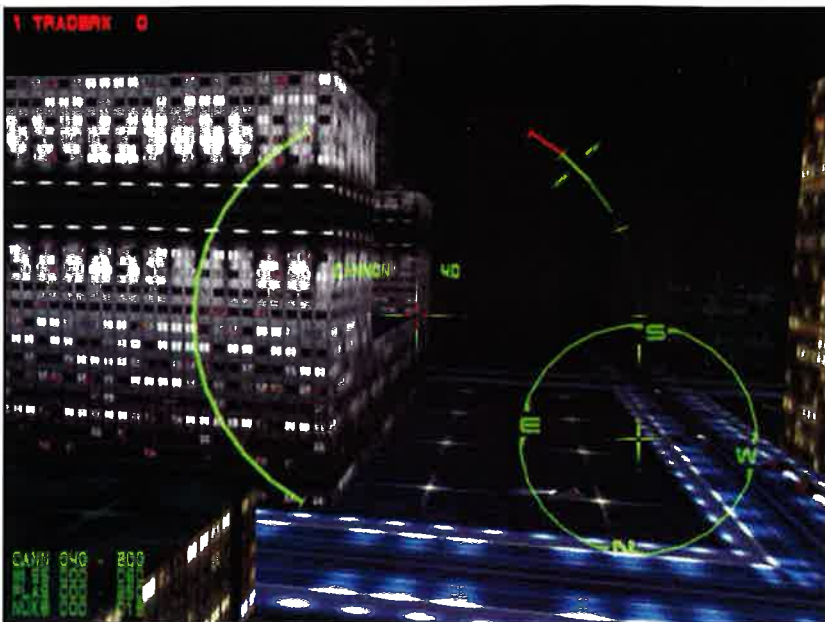
następnego świata. Rozwiązanie w sumie trochę frustrujące dla tych, którzy nie są dobrzy „w te klocki” (nie można robić save'ów w obrębie misji). Preria to zasadniczo zielone wzgórze i od czasu do czasu jakieś zbiorniki wody. Wrogowie atakują głównie z powietrza, choć są i na ziemi wieżyczki z kąśliwymi działkami etc. Tunel - no to tunel ;), z taką industrialną grafiką; trzeba dolecieć do końca, by zniszczyć (uwaga, będę cytował, odsunąć się!) „the anti-gravity bi-linear ultra isotropic flux generator”. Co to jest, nie wiedzą chyba nawet sami autorzy - ale brzmi imponująco. Oczekujecie eksplodujących rurociągów, toksycznych odpadów, zapór do niszczenia ogniem broni pokładowej, wieżyczek etc. Tu trzeba wykazać się prawdziwym lotniczym kunsztem! (Bardzo mały limit czasu). I uważajcie na lawę - jest bardzo gorąca, co źle się odbija na żywotności naszego heli-u-boota ;). Wielki Kanion - cóż, znów bardzo efektowne widoczki i



malowanie kwiatków na pancerzu czołgu - czyli nie ma żadnego znaczenia.

Pilotaż

Giera nie zamierza nawet udawać symulatora, więc sterowanie jest dość proste... co nie znaczy, że łatwe. Tu autorzy się nie popisali. Defaultowe ustawienia klawiatury są skrajnie niewygodne - ale



slalomik wśród skał oraz ukryte podwodne jaskinie, w których oczekuje was pewna dziwna, ale przyjemna niespodzianka. Chicago - lot w mieście, w nocy, na niskim pułapie, nad ulicami i pomiędzy budynkami, to naprawdę coś rajującego. Ale policja tego nie lubi, oj nie, więc strzeżcie się jej... No a Ocean, to chyba najefektowniejszy wizualnie etap, dziejący się nad i pod wodą; liczba wrogów (i ich odmian - bodaj w okolicy 16) wymyka się tu już wszelkim próbom opisu... Aha, naturalnie w misjach możemy jeszcze zbierać „znajdźki”, które w rozmaity sposób ułatwiają nam życie - ale to przecież w takich grach oczywistość.

Grafika

Tu grze bez wątplenia należą się wyrazy uznania. Jeśli ktoś zastanawia się czy opłacało mu się wydawanie kasy na akcelerator, to Barrage udowodni mu, że - tak. Warto było. I to jak! Grafika jest niewątpliwie efektowna i powyżej średniej dla podobnych produkcji. Miłośników tytułów w rodzaju Comanche podnieci lot na możliwie niskiej wysokości, tuż nad szczytami drzew i wzgórz; masa detali cieszy nasze oczy, choć... Cena za te wrażenia jest słona. Na moim domowym P-200 MMX + 32 Mb + 3Dfx gra momentami (gdy naokoło uwijali się wrogowie, teren był urozmaicony i z detalami ustawionymi na maxa, a wszystko aż kipiało od eksplozji) okrutnie zwalniała, niekiedy do (tak na oko) 3-4 fps. Podejrzewam, że nawet posiadacze P2 266, 64 Mb + Voodoo2 też nie będą w dużo lepszej sytuacji. A to dlatego, że poziom detalizmu grafiki zawarty jest w przedziale 1-5, zaś autorzy sugerują, by posiadacze P-166 ustawili go na 1, P200-233 - 2, czwórkę wrzucić mogą ci, którzy mają co najmniej P-300... Jak się to ma do minimalnych wymagań gry... no comments. Ponadto grać możemy w rozdzielczościach od 320x200 do 1280x1024, choć posiadaczom typowych (dla Polaków) konfiguracji odradzam wszystko powyżej 640x480. Ale ta niedogodność rekompensowana jest takimi widoczkami, że aż japa się sama rozdziawia. Lot nad oceanem, przy zachodzącym słońcu, gdy niebo i woda barwione są na



rozmaite odcienie różu, a po wodzie majestatycznie sunie oświetlony jak choinka pasażerski liniowiec, zrobił na mnie naprawdę piorunujące wrażenie. Takiego nieba jeszcze nie widziałem! (Gdyby jeszcze można było zatopić ten statek albo choć widocznie go zdewastować... ech). Albo takie smaczki, jak efektowniejsze niż norma przewiduje eksplozje (autorzy postarali się, by były lepsze od tych, które już standardowo pojawiają się w grach korzystających z akceleratorów) czy dym z silników i smugi kondensacyjna pozostawiane przez latające pojazdy wrogów i odpalone rakiety... Czy inny cieszący oko drobiazg - gdy zanurzamy się w wodę, widzimy, iż na kilku pierwszych metrach jest ona wzburzona, unoszą się tam jakieś paprochy (plankton? glony?).

Cieszy też fakt, że - w przeciwieństwie do wielu strzelaw - nie obowiązują w Barrage zasada „jeden strzał, jeden trup”. Np. zaatakował mnie odrzutowy myśliwiec (skądinąd bardzo efektowny). Poczęstowałem go rakieta prosto w d...ysze. I co? Oberwał, zadymił... i chwijnym lotem zawrócił, ciągnąc za sobą kitę dymu, do powtórnego ataku. Dopiero porządniejsza seria z działek pokazała mu kto tu rządzi. To jednak daje dużo większą satysfakcję niż seryjne spuszczenie z nieba kolejnych fal UFOli (vide Incoming). A i trafienie w cel nie jest znowu aż tak proste, nawet na najniższym poziomie trudności (a są trzy).



SFX

Dźwięk jest dobry, ale nie tak jak grafika (no cóż, akceleratorzy dźwięku chyba jeszcze nie istnieją ;)). Nie ma tam nic, czego można się czepić (choć... są same dźwięki, a gdzie muzyka?), ale też nie widzę tutaj niczego, co trzeba by było odrębnie pochwalić. Można powiedzieć tylko tyle, że w grze nie ma ani sekundy ciszy - stale coś się dzieje w tle (choćby bardzo sielskie ćwierkanie ptaszków).

Grywalność

Uhm, w sumie średnia. Gdy jednak grafika się nam opatrzy, gdy zaliczymy parę misji, to emocje są raczej średnie. Cały czas jesteśmy atakowani, miotamy się w nieustannych unikach, pot zalewa oczy, obie ręce pracują jak szalone... ale to jakoś nie daje nam (mi) kopa. Zaliczenie kolejnej misji (wbrew pozorom -



trudna sprawa) raczej wywołuje ulgę, iż możemy na chwilę rozprostować palce i otrzeć łzawiące oczy, a nie daje większej satysfakcji z tego, że zwyciężyliśmy. Być może w multiplayer doznania są bardziej burzliwe - ale niestety nie mogłem tego sprawdzić. Zaznaczam wszakże, że taka opcja jest dostępna.

Wrażenia

Barrage jest grą jak najbardziej do pogrania - ale nie jest grą do długiego grania. Pisząc o Incoming pozwoliłem sobie określić ją dość kwaśnym mianem „3Dfx-owy fast-food”. Oznaczało to tyle, że ma on co prawda nader efektowną grafikę, która w pełni wykorzystuje moc akceleratorów, ale jednocześnie jest pozbawiony wewnętrznej głębi. Jest grą, która nie budzi nadmiernych emocji; produkcją, która nie pozostanie na dłużej w pamięci graczy. Dokładnie to samo mogę dziś powiedzieć o Barrage. Jest to ładnie wysmażony, apetycznie wyglądający i skropiony keczupem hamburgerek, choć jak człowiek bardzo głodny, to i hamburger nieżele przecież smakuje... Ps. Ale za samą grafikę - 9/10.

DEMO NA CD 12/98

Plusy:

- Grafika!!!
- Niezły dźwięk
- Sporo cieszących oczy detali
- Zróżnicowane światła
- Poruszanie głową pilota i parę innych pomysłów
- Gra jest strzelaniną - i nie udaje, że jest czymś więcej

Minusy:

- To tylko trywialna wręcz strzelanina
- Męczące sterowanie
- P-2 266 Mhz i Voodoo2 bardzo bardzo wskazane... jako minimum?
- Dość szybko wywołuje zmęczenie
- Brak save'ów w obrębie misji

Ocena:

7

3-ACTION	
Producent: Activision	
Wymagania: P-133, 32 Mb Ram, akcelerator grafiki, karta muz, Win95, Cdx4	
Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165	
Internet: http://www.mangogrrts.com	

World Air Power: Israeli Air Fighters

Takie małe a takie wielkie

Porządne symulatory lotnicze robi na Peceta tylko parę firm. Właściwie zaryzykowałbym twierdzenie, że liczą się tylko trzy, cztery, zwłaszcza jeśli dodatkowo wziąć pod uwagę tylko produkcje wojskowe, odrzucając tym samym Flight Unlimited czy Flight Simulator. Cóż więc pozostaje? Na pewno DID z Eurofighterem i F22, równie mocną pozycję ma Jane's z F15E czy Longbowem, liczą się także jeszcze produkcje Imagic Games - czwarte miejsce zostawię wolne, a by nie być posądzonym o pominięcie jakiejś kultowej produkcji, każdy może ją właśnie w to miejsce wpisać, by nie czuć się urażonym i nie mieć pretensji do mej zawodnej pamięci.

ALLOR

Dajmy jednak spokój przeglądowi rynku, w końcu artykuł ten ma być recenzją konkretnego tytułu, a nie katalogiem symulatorów dla maniaków. Przejdźmy zatem do konkretów, których jest zresztą całkiem sporo, a że dodatkowo jest to pierwszy produkt z nowej serii Jane's, więc o wszystkim wypadło będzie w tym miejscu napisać. Niestety umieszczanie odsyłaczy do tekstów wcześniejszych najwzyczajniej w świecie nie wchodzi w rachubę, gdyż tekstów takich po prostu u nas jeszcze nie było.

Israeli Air Fighters są w ogólnych założeniach nieco podobne do Fighters Antology, mamy bowiem do czynienia z symulatorem nie tyle jednego konkretnego modelu powietrznego drapieżnika, co z całym ich zestawem. W szczegółach napotykać jednak na różnice dość istotne: podstawowa z nich to skoncentrowanie się nie na wszystkim co lata na świecie, a na siłach lotniczych jednego kraju, w tym akurat wypadku Izraela. Jest to podejście bardzo atrakcyjne i to nie tylko dla obywateli danego państwa. Każdy rasowy maniak ma bowiem jedyną w swoim rodzaju możliwość wzięcia udziału w wysiłku zbrojnym jego lotnictwa i to w dodatku widzianego z wielu, dość odmiennych od siebie, perspektyw: nieco inne zadania wyznacza się samolotom szturmowym, a czym innym zajmują się myśliwce.

Rocznicowy almanach

Okazją do wypuszczenia tego produktu była pięćdziesiąta rocznica powstania izraelskiego lotnictwa, a dodatkowo czas ten nie upłynął mu na beztrojskim rdzewieniu w hangarach czy realistycznych symulacjach, by utrzymać jako taką zdolność bojową. Zamiast tego odgrywało ono kluczową rolę w paru wojnach, które Izrael



Plusy:

- szczegółowe grafiki
- dokładne odwzorowanie terenu działań
- siedem myśliwców plus dwa dodatkowe tylko do gry w sieci
- zawarta w pudełku encyklopedia
- szkółka latania dla początkujących
- porządny tryb gry sieciowej
- wyczuwalne różnice między poszczególnymi maszynami
- dołączony edytor misji
- zróżnicowanie misji składających się na kampanie (w sumie 42)

Minusy:

- nie tak dokładne oddanie wszystkich niuansów poszczególnych maszyn, jak to miało miejsce w F15E
- nie najlepszy wygląd ziemi z bardzo niskiej wysokości

Ocena:

9

prowadził ze swoimi sąsiadami w obronie swej niepodległości. I to z jaką skutecznością! Nie będę wprowadzić przytaczał tutaj szczegółowych

Poza tym jest jeszcze coś takiego, jak opinia międzynarodowa patrząca raczej na agresorów niż na przychylnym okiem.

Wspominałem wcześniej o encyklopedii. Jest to porządnie opracowana historia pięćdziesięciu lat zmagania z sąsiadami. Wszyscy chętni znajdą tam w miarę dokładne omówienie toczonych przez Izrael wojen, najważniejszych operacji, wywiady z ludźmi biorącymi w nich udział, dane techniczne maszyn latających czy sprzętu przeciwlotniczego i to w dodatku nie tylko ich, ale również wrogów. Jest to wspaniałe kompendium wiedzy, nie ograniczające się zresztą do samych maszyn, bo śledząc przebieg operacji, można się wiele dowiedzieć i o współczesnym polu walki i stosowanej przez najlepszych taktyce. To „najlepszych” jak najbardziej tu pasuje, bo jeśli udaje się komuś uzyskać całkowite zaskoczenie i wykonać kontruderzenie kończące się praktycznie całkowitym zniszczeniem lotnictwa dwóch krajów przygotowujących się właśnie do rozpoczęcia wojny, to o czymś to świadczy... Nie mówiąc już nawet o tym, że obrona przeciwlotnicza kraju, w którego każdy punkt wrogie samoloty mogą dotrzeć w czterdzieści minut, należy do zadań dość karkołomnych.

Zwłaszcza, jeśli jest się otoczonym przez samych „przyjaciół” i to bez pośrednictwa fosy w rodzaju kanału La Manche. Dostęp do tych informacji ułatwia logiczne podzielenie informacji na działy. Mamy więc i część techniczną ze wspomnianymi danymi odnośnie

danych na temat poszczególnych kampanii, od tego jest przecież dołączona do części symulacyjnej encyklopedia, ale jak tu się nie zachwycić wynikiem w stylu zniszczenia odległego reaktora jądrowego (jeszcze nie włączono) w Iraku w roku 1981, czy setką przerebobionych na złom myśliwców, łącznie z dziewiętnastoma bateriami SAMów - taki był bilans wojny z roku także 1981. Fakt, że niby nie robi to większego wrażenia, ale jeśli dodać, że w obydwu operacjach nie stracono nawet jednej maszyny, to wyczyn dobry zmienia się w niemożliwy... A przecież wcześniej, choćby w Wojnie Sześciennodziejowej z roku 1967, stosunek strat do zwycięstw wynosił „tylko” czterysta pięćdziesiąt do pięćdziesięciu, z czego większość została zniszczona jeszcze na ziemi... „Tylko” jest więc tutaj niezbyt na miejscu, bo z liczb jasno wylania się obraz jednej z najsukcesywniejszych formacji lotniczych świata i to działającej w niezwykle trudnych warunkach, broniącej kraju, który ma na zorganizowanie obrony przez atakiem z powietrza w najlepszym wypadku nieco ponad pół godziny. Wprawdzie dzięki wywiadowi o planowanych akcjach wiadomo zazwyczaj z parodniowym wyprzedzeniem, ale nie zawsze...

wstępu, i historyczną z opisem toczonych wojen i najciekawszych operacji czy zawierającą ogólny podział tego rodzaju broni. Część z wojnami i operacjami zawiera, prócz samego tekstu, także film z lektorem podającym najważniejsze fakty, można także na bieżąco zapoznać się z wywiadami przeprowadzonymi z ludźmi mającymi na tamte wydarzenia jakiś wpływ - wywiady zamieszczone zostały przy tym w formie filmu, a nie suchego tekstu. Z opcji ułatwiających zapoznanie się z historią konfliktów i narzędzi w nich wykorzystywanych warto wspomnieć o dokładnym indeksie tematycznym, z rozrysowaną całą strukturą encyklopedii, jak i rzeczowym, gdzie z listy wybiera się po prostu interesującą nas rzecz. Ale i to nie wszystko, bo lubiący jasność mogą jeszcze skorzystać z osi czasu, na której zaznaczono wszystkie wojny i operacje - jeśli ktoś kocha daty, będzie wniebowzięty.



Jak już wspomniałem, jest to symulator nie jednej, a wielu maszyn. Naturalnym wydaje się więc pytanie o różnice w zachowaniu się ich w powietrzu, wyglądzie kokpitu, zamontowanych urządzeniach i tym podobnych szczegółach składających się na każdy porządny program tego typu. Zanim jednak o tym napiszę, pozwolę sobie na małą zwłokę konieczną na coś rzucającego się w oczy trochę wcześniej, a mianowicie wygląd.

Jest on bardzo dobry, foto-realistyczny i rzucający na kolana, ale pod dwoma warunkami. Po pierwsze

wypada mieć porządną maszynę z PII i dobrym dopalaczem, a po drugie - nie można latać nisko. To pierwsze jest w miarę zrozumiałe, a drugie wynika z i tak niskich wymagań pamięciowo-szybkościowych i zastosowania modelu rzeczywistego/terenu. Wiązało się to bowiem z koniecznością wykonania szczegółowej mapy wysokość/kolor dla całego terenu działań. O skali tego przedsięwzięcia najlepiej chyba świadczy uzyskana dokładność: punkty siatki rozmieszczone są co dziesięć metrów!

Przy tak wielki terenie działań robi to niezłe wrażenie, ale niestety nie w momencie, gdy leci się na pięćdziesięciu metrach, a jest to wielokrotnie jedyny sposób na uniknięcie SAMów... Najgorzej jednak mają posiadacze minimalnej konfiguracji, gdyż z dokładnego odwzorowania terenu nici, detale trzeba powylaczać, a przez to

ziemia wygląda niezbyt ładnie, a dodatkowo niewielka szybkość odświeżania obrazu niezbyt dobrze wpływa na szanse przeżycia takiego niskiego lotu - przy trzech, może pięciu kłatkach na reakcję trzeba nie lada doświadczenia, by wyjść cało z przelotu kanionem - a taka jest już bodajże trzecia misja treningowa.

No ale rasowy pilot powinien już czegoś szybszego się dorobić, więc bez zbędnych utyskiwań doceni wysiłek twórców i jego wynik. Zresztą, jak głoszą materiały reklamowe, czegoś podobnego używa się w szkoleniu rzeczywistych rekrutów IAF - i właściwie trudno się temu dziwić, bo prawdziwa maszyna sporo kosztuje, poza tym szkoda pilotów, a mało kto będzie od razu tak dobry, by latanie wąwozami wywoływało u niego jedynie odruch znużonego ziewnięcia. Tak więc przejdźmy nad wymaganiami do porządku dziennego -



otrzymujemy wtedy dobrze wyglądający symulator siedmiu maszyn znajdujących się obecnie na wyposażeniu IAF oraz dwóch dodatkowych, używanych przez niemieckich sąsiadów, do rozgrywek w sieci po przeciwnych stronach barykady. Mimo takiej liczby samolotów, obawy o zbytnie ich

maszynie. Jest to o tyle istotne, nawet dla weteranów, że część z samolotów IAF pojawia się na ekranach komputerów niezwykle rzadko i takim np. KFIRem mało kto latał. Po treningu, albo nawet od razu, jeśli ktoś nie może powstrzymać swych skłonności masochistyczno-samobójczych, przechodzi się do części kampanijnej, składających się z trzech misji symulujących autentyczne walki z przeszłości i trzech fikcyjnych. W sumie daje to czterdzieści dwie misje, liczbę całkiem pokaźną, a jeśli weźmie się dodatkowo pod uwagę fakt, że można tworzyć własne zadania w dołączonym edytorze, to na zbyt małą ich liczbę narzekać nie powinni nawet najwięksi malkontenci. Czekające zadania oddają charakter działań izraelskiego lotnictwa, mamy więc do czynienia i z atakami na cele naziemne, lotami na bardzo niskiej wysokości, wywalceniem przewagi powietrznej, i z obroną własnej przestrzeni powietrznej. Ponieważ różne rodzaje zadań wymagają różnych formacji, więc nawet takie „detale” zostały tu dość dokładnie oddane. Najciekawsze jest jednak jak zwykle latanie w kupie, czyli w sieci. A że można ze sobą współpracować, uzyskuje się bardzo duży realizm. Nie można już sobie na przykład, jako osłona szturmowców, pozwolić na beztrudne latanie w poszukiwaniu łatwych celów, tutaj trzeba się zająć ogonem innych członków grupy uderzeniowej, bo obrona przed MiGami przy pomocy bomb, nawet kierowanych laserowo, wychodzi raczej miernie...

Nowa formuła zaproponowana przez Jane's jest, moim skromnym zdaniem, bardzo atrakcyjna. Skoncentrowanie całego wysiłku na przedstawieniu wojsk lotniczych poszczególnych krajów jest nadzwyczaj interesującą odmianą po dominujących do tej pory monografiach. Gdyby jeszcze tylko poprawiła się jakość łączy, tak by możliwe było prowadzenie kampanii z setką żywych pilotów... A z innych życzeń na przyszłość - fajnie byłoby zobaczyć taką monografię z biało-czerwoną szachownicą w roli głównej, ale ze względu na brak nam interesujących tematów na realistyczne kampanie, trzeba będzie na takie dzieło jeszcze trochę poczekać.

	Producent: Jane's / Electronic Arts
Wymagania: P200MMX, 32MB RAM, SVGA, Win'95, CDx4, karta muzyczna	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.janes.ea.com	

zunifikowanie są na szczęście bezpodstawne. Różnice są przy tym wyczuwalne nie tylko wzrokowo, dzięki zmienionym kokpitom, ale i „czuciowo”, w samym ich „prowadzeniu”. Dokładność odwzorowania nie jest co prawda równie wielka, co w symulatorach dedykowanych jednej maszynie, choćby F15E, ale szczegóły są mimo wszystko na tyle istotne, że wypada je sobie przed poważnymi zadaniami przyswoić. Inaczej można przeżyć niemiłą niespodziankę, a raczej jej nie przeżyć. Latanie wypada więc zacząć od treningu. Do wyboru siedem misji oraz siedem maszyn - można zacząć od dowolnych misji i samolotów, dzięki czemu po procesie wstępnego zapoznawania się z procedurami nie ma później żadnych problemów ani utrudnień z przejściem przyspieszonego przeszkolenia na nowej



NAM

NAM-iastka!

Wykres moich wrażeń z kontaktu z grą NAM przypomina sinusoidę. Kilukrotnie mój nastrój gwałtownie dołował i zwyżkował, w zależności od tego, na jakim jej elemencie się koncentrowałem. Ogólnie przypominało to jazdę na górskiej kolejce w lunaparku, a i efekt jest podobny - szumi mi w głowie i trudno zebrać myśli. Zresztą... zobaczcie sami.

PETER PAN

W górę

NAM, dzieło GT Interactive, jest symulacją żołnierza w konwencji FPP. Akcja rozgrywa się w podczas wojny w Wietnamie, w końcu lat 60-tych. Wcielamy się w sierżanta marines, Alana „Bear” Westmorelanda, który ma jeden cel w życiu - przeżyć. Ucieszyłem się, gdyż temat „Wietnam w FPP” poruszono chyba tylko raz i to poniekąd pośrednio - w totalnej konwersji Duke'a, zatytułowanej Platoon. Niestety, jakość tej produkcji była, hm, no, nieważne, i czulem po kontakcie z nią wyraźny niedosyt. Mój humor dodatkowo poprawił fakt, że twórcami NAM są autorzy dobrej konwersji Quake (Marine Corps), a jako konsultant udzielał się niejaki Dan Snyder, autentyczny sierżant Zielonych Beretów. Zapowiadała się niezła uczta.

Ostro w dół

Zapowiadała. Zaraz po odpaleniu gry poczułem jak krew uderza mi do głowy, a z ust płyną słowa, które wprawilyby w zakłopotanie nawet starego wiarusa, który niejedno już usłyszał od spienionych kaprali. Przecieram oczy - nie pomaga, a nawet pogarsza sprawę :). Boże!!! Grafikę można określić trzema słowami: koszmar, zgroza, wstyd! Jest może odrobinę lepsza od tej z Doom 2, ale już Duke czy Blood, biją ją na głowę. Nawiązanie do tych gier jest zresztą o tyle sensowne, że tu również wszystko jest na bitmapach, łącznie z arcy-szkaradnymi postaciami marines i Vietcongu (engine Build!). Niezależnie od mieszania w opcjach, niezależnie od rozdzielczości (max. 800x600), to, co widzimy na ekranie wywołuje po prostu zażenowanie. Pikselozka,



amatorszczyzna, fatalne tekstury i w ogóle rok 1995. Do tego mierne muzyczki w formacie MIDI. Aż się płakać chce...

Ostrożnie w górę

Po ochłonięciu z pierwszego szoku zacząłem grać i mój nastrój zaczął jednak powoli zwyżkować. Gdy zapomniałem się o grafice, to NAM okazuje się... extra grywalną gierką. Przede wszystkim ma klimat - czuje się to ciągle zagrożenie, nigdy nie wiesz, czy za najbliższym krzykiem nie czai się gość w słomkowym kapeluszu z kalaszem, czy za chwilę nie wdepniesz w pułapkę - albo nagle słyszysz huk wystrzału ze snajperki... i to Twoje ostatnie doznanie w tym życiu. Wrażenie robią też walki w mieście (z udziałem czołgów!), czy w bazie pod silnym ostrzałem wietnamskich moździerzy, gdy z nieba jesteście polewani napalmem przez chłopaków z US Air Force, którzy jak zawsze mają poważne problemy z precyzyjnym trafieniem w wyznaczony cel ataku. Ponadto



możemy obserwować akcję nie tylko z FPP, ale i TPP (choć zrobione jest to cieniutko). Co więcej, na polu walki spotykamy innych amerykańskich żołnierzy i możemy korzystać z ich wsparcia - np. zażyczymy sobie, by medyk nas uleczył, czy żeby choć nam towarzyszył. A i efekty dźwiękowe są całkiem, całkiem... Do tego dochodzi około 10 rodzajów broni do wyboru, w tym snajperka, M16, M14, miotacz ognia, nóż, shotgun, granatnik, bazooka i mój ulubiony M60 (karabin maszynowy). Są też dostępne miny, ładunki wybuchowe, apteczki, kamizelki kuloodporne, noktowizory, detektory min, etc.

...i zjazd!

Do wyboru mamy dwie kampanie. W pierwszej z nich utknąłem na 7 misji. Natomiast drugą przeszedłem w całości. Liczy... 8 misji. Zakładam więc, że ta pierwsza nie jest dłuższa. 16 misji w grze, z których większość da się ukończyć bez



cheatowania w okolicy godziny? Hmm. Cieniutko! Do tego dochodzi tryb multiplayer - deathmatch, capture the flag i cooperative. Autorzy twierdzą, że w grze jest w sumie 36 misji (solo + multiplayer) - wierzę na słowo.

Ponownie w górę

Wymagania sprzętowe programu mogą budzić lekki uśmiech - dawno już nie widziałem gry FPP, która zadowolilaby się 486 i 16 Mb Ram (ale za jaką cenę...). To na pewno ucieszy posiadaczy



tych już historycznych maszynek. Tym bardziej, że NAM działa w DOSie (choć i pod Windows nie grymasi!). Na P-133 z 32 Mb zasuwu jak tornado po stepie. Akceleratorzy? No, nie kpijmy sobie z dzieła GT aż tak okrutnie!

I znowu dotek

Interakcja z otoczeniem nie budzi zachwytu. Wkurza mnie fakt, że np. nie mogę otworzyć zamkniętych drewnianych drzwi kopniakiem. Możliwości destrukcji są dość ograniczone - owszem, można rozwalić np. butelki na stole, czy podziurawić ściany, ale już seria puszczonej w szybę jeepa nie powoduje żadnych efektów, a ostrzał z granatnika czy bazooki nie robi najmniejszego wrażenia na bambusowych chatkach. Zapomnijcie też o jakichkolwiek intrach, cut-scenkach, briefingach... To znaczy briefingi są - ale tak tragiczne, że lepiej aby ich wcale nie było. Ot, na początku misji jakiś czlowieko-podobny ciołek przez chwilę nadaje Ci po angielsku co masz zrobić. Wrogowie są zaś w ogóle pozbawieni instynktu samozachowawczego.

Good byeęę, Viietnaaam!!!

NAM to doskonały pomysł i fatalna jego realizacja. Gdyby autorzy postarali się o lepszą grafikę, nowocześniejszy engine... Gdyby to zrobić na „silniku” choćby Quake 1... ech... szkoda gadać. Grę mogą połączyć tylko tym, których maszynki nie są w stanie udźwignąć czegoś bardziej wyrafinowanego, jak też tym, którzy w grach FPP cenią przede wszystkim klimat. W sumie - rozczarowanie. A mogło być pięknie...

Plusy:

- Wietnam w FPP
- Klimat
- Sporo autentycznej broni
- Polega ognia M60
- Efekty dźwiękowe
- Dość zróżnicowane (jak na FPP) wizualnie i scenariuszowo misje

Minusy:

- Gra-ii-kaaaa!!!! Aaargh!
- Paskudne helikoptery, jeepy itp.
- Archaiczny engine
- Cienka muzyczka
- Zmarowawy pomysł na świetną grę

Ocena:

4

D-ACTION

Producent:
GT Interactive

Wymagania:

486DX100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, CDx4, DOS/Win'95

Dystrybutor:

L.E.M.
tel.(022) 6428165Internet: <http://www.gtgames.com>

INFO

PRZETŁUMACZYMY CI CAŁY ŚWIAT!

Główne funkcje programu:

Intuicyjny interfejs programu, to w rzeczywistości prawie idealny edytor, umożliwiający pracę na przetłumaczonym lub przygotowanym do przetłumaczenia tekście.

Przydatna funkcja dynamicznego tłumaczenia tekstu który użytkownik umieści w oknie wyschowku.

z dużym powodzeniem służy do dynamicznego tłumaczenia przeglądanych stron www.

Funkcja dopisywania własnych słów przez użytkownika do bazy haseł.

Tryb kontekstowy automatyczny i ręczny.

Program nasz rozpoznaje: derywaty, formy imiesłów, liczby mnogie, dopełniacze, przysłówki, formy z końcówką ed, wyrazy z końcówkami -less i -ness, wyrazy z przedrostkami i wiele, wiele innych.

Oprócz funkcji tłumacza i Wielkiego Słownika pol.-ang. ang.-pol. posiada on również rozbudowaną gramatykę j. angielskiego.

Intuicyjny interfejs obsługi, wystarczy tylko kliknąć i zaznaczyć żądany tekst i skopiować go do okna wyschowka, resztą program zajmie się automatycznie.

Program posiada zarówno polską jak i angielską wersję edytora.

W specyfikacji tematycznych (informatyczna, biologiczna, ekonomiczna...).

Reakcja na ponad milion form fleksyjnych.

Rozpoznawanie form gramatycznych i wyrazów.

Współpraca z edytorem WORD.

W większości przypadków program powinien pomóc Państwu w następujących sytuacjach:

zorientować się w zawartości otrzymanej korespondencji e-mail

zaktualizować strony internetowe

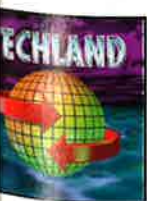
zaktualizować obszerne materiały angielskie zaoszczędzając mnóstwo czasu

zaktualizować otrzymany faks lub ofertę

zaktualizować informację gramatyczną żadanego angielskiego słowa wpisanego w dowolnej jego odmianie



Tłumaczenie programu jest wystarczające aby osoba nieznająca języka angielskiego mogła dokonać korekty ostatecznej przetłumaczonego tekstu, po której powinien on być całkowicie poprawny tematycznie i gramatycznie.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:

tel. (062) 7372748

Na hasło CD ACTION zamówisz wersję specjalną programu

BIURO HANDŁOWE:

ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski

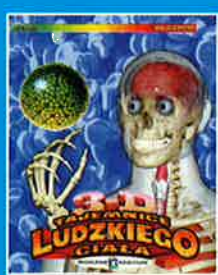
tel. (062) 7372747, 7372748, fax (062) 7372749

Czy byłeś kiedyś w sytuacji gdy otrzymałeś angielską korespondencję, ofertę lub fax i nie byłeś pewny czy dotyczy ważnych informacji, a byłeś zbyt zajęty aby spędzić kilka godzin ze słownikiem w rękę? A może chętnie zapisałbyś się na angielskie listy dyskusyjne, które Cię interesują gdybyś tylko mógł je łatwo przetłumaczyć. English Translator to jeden z najlepszych na świecie programów językowych służących do tłumaczenia dowolnej objętości tekstów z jednego języka na drugi. Jako jeden z pierwszych na świecie dokonuje tłumaczenia metodą kontekstową. W odróżnieniu od innych systemów tłumaczących, wykorzystuje on złożone algorytmy gramatyczne i semantyczne, umożliwiające identyfikację znaczenia i formy każdego wyrazu w kontekście całego tekstu, co pozwoliło radykalnie podnieść zrozumiałość i poprawność przetłumaczonego tekstu.

WYCZERPUJĄCE INFORMACJE NA TEMAT PRODUKTU: www.techlandsoft.com



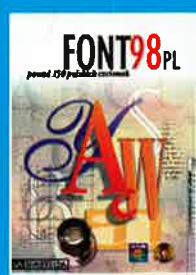
cena: 99,00zł



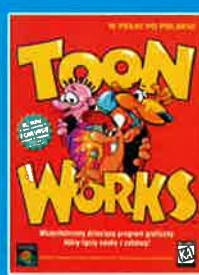
cena: 99,00zł



cena: 89,00zł



cena: 79,00zł



cena: 59,00zł



cena: 69,00zł

V2000

Dwa tysiące wirusów

Któż by się spodziewał: przyszło mi pisać o wirusach! Ani myślę jednak rozwozić się tu nad epidemią grypy, jaka przeloczyła się po naszym zespole redakcyjnym. Nie ma bowiem w zasadzie o czym mówić: ci chorzy wylizali się z niej i - chcąc nie chcąc - powrócili na „tono” CDA. Tym jeszcze zdrowym zaaplikowano szczepionkę (przebieg sezonu '98/99 - to się nosi... w sobie ;)) i... było po grypie! OK - ale o czym jednak w takim razie mam zamiar opowiedzieć?! Ano, zgodnie z brązową specjalizacją pisma - o kolejnej pozycji z niekończącej się serii gier komputerowych. Zaskakujące, czyż nie?!

GEM.INI

Wspomniana „chora” pozycja to Virus2000 (alias V2000, vel. V2k... - to tyle w kwestii nomenklatury) - przedziwny twór powołany do życia przez Frontier Developments Ltd. i jego głównodowodzącego - Davida Brabena. Wydany zaś (ów twór) przez stawiające pierwsze kroki w branży gier jako takich (choć w dziedzinie programów edukacyjnych dobrze znane) przedsiębiorstwo Grolier Interactive. Ale cóż to?! Czy ja dobrze widzę - oto co najmniej dwie pary oczu, które rozbłysły na widok nazwiska Braben! Całkiem słusznie zresztą, gdyż jest to osobnik bezpośrednio odpowiedzialny za „popelnienie” fantastycznych (również w ścisłym znaczeniu tego słowa) Elite, Frontier i wreszcie porażającego (i równie „porażająco” zabugowanego) First Encounter! Cóż można dodać - pan ten dysponuje doświadczeniem - wydawałoby się - gwarantującym wysoką jakość (i to we wszystkich ocenialnych aspektach) sygnowanego przez siebie produktu...



Plusy:

- sequel hitu sprzed lat...
- oprawa wizualna (kilką rzeczywiście niezłych rozwiązań)
- obecność funkcji multiplayer

Minusy:

- TRAGICZNE ukazanie pola walki
- uciążliwe sterowanie

Ocena:

5



Tyle teorii. Jak jednak przedstawia się Virus w naszej uroczej, „zszarzającej” wszystko rzeczywistości?! Ano, poprzyglądajmy się mu przez chwilę! Dostrajanie soczewek... Na pierwszy rzut oka... no - całkiem całkiem! To jednak może dlatego, że nasz „mikroskop” ma dodatkowe „różowe szkła”? Już wyjaśniam: otóż dla „starsiejszych” graczy takim pozytywnym filtrem może być świadomość, że to, w co zamierzają już za moment pograć, jest w istocie sequelem (czy raczej: remakem) spektrusowego Virusa; gierki świecącej trumny w połowie lat osiemdziesiątych. Dawne to dzieje... Ech, sporo czasu zajęło „bidłogom” (ekipom remontowym) „wskrzeszenie” tego szczególnego wirusa. A swoją drogą - potwierdza się teza o weżu pochłaniającym swój własny ogon.

Nic to - rzut oka drugi. Ha! Teraz wyraźnie widoczne staje się to, co można było zresztą przewidzieć. Zgodnie z ogólnym założeniem

wszelkich tego typu „wskrzeszeń” zmianie uległy właściwie jedynie elementy oprawy; fabuła natomiast (skądinąd: banalna i pretensjonalna; czy jednak można się temu dziwić - ona ma jedynie jakoś-tam uzasadnić konieczność gry...) wraz z ogólnymi założeniami - to po prostu to samo! Dobrze to czy źle - hmm... Przypatrzmy się dokładniej.

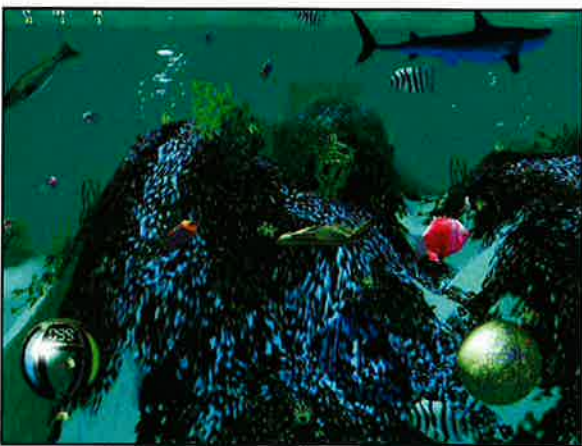
Sens gry... Eee - dobra zabawa. Cel rozgrywki - posłanie w piach tabunów Złych - i - Paskudnych - Obcych! Też standard! Środek obcojęzy (i zarazem bohater główny niniejszej opowieści) - morderczy duet złożony z jednego Gracza i jednego, NAJ... pojazdu (znany to?...). Miejsce akcji: powierzchnie (i „podwodnie”) sześciu światów (łącznie 30 plansz wypełnionych roznoszącymi wirusami stworami. Przy czym ich rodowód (przed mutacjami wywołanymi wirusami) bądź jest, bądź wcale nie jest jasny. Czasem (najczęściej) bowiem są to ogromne żuczki, osy, jakieś stonogi i inne kraby, innym razem... no proszę! smoki, wreszcie: jakieś paskudztwa przypominające lovecraftowską rasę z Yith - ponoć sami Obcy w swych paskudnych osobach! Zwalczeniem tej holoity zajmuje się - jako się rzekło - nasz dzielny team: przeżabawny diablutki (aż pojemny - o tym jednak za moment) pojazd - coś na kształt śmigłowca-poduszgowca (czyby zmieniać można na bieżąco, w zależności od aktualnego zapotrzebowania).

Jak?! Całkiem niezłe, czyż nie? A jednak „nie balożo” - ów „poduszmiłowiec” bowiem ma jedną nieprzyjemną cechę: nie posiada jakiegokolwiek substytutu silników korekcyjnych. A jako że turbina jest raczej nieruchoma,

manewry należy wykonywać wychylając cały pojazd w najrozmaitszych kierunkach. No cóż! Zresztą - to dałoby się spokojnie przelknąć (polykając wirusy!?) gdyby nie inna niemila przypadłość...

Ano właśnie - przypadłość, o której można powiedzieć jedno - bezwzględnie obniża ocenę całościową V2k! Myślę (z odrazą!) w tym momencie o FATALNIE rozwiązanej (jak na mój - uprzedzam: spaczony - gust) ujęciu pola akcji. Otóż zachowanie kamery, ukazującej nam akcję (przy czym naszą „latajkę” widzimy z perspektywy trzeciej osoby) reprezentuje sobą coś, co określić można bez przegięć mianem tragifarsy! O co chodzi? A o to, że niezależnie od kierunku, w jakim zwrócony jest przód „samolociku”, kamera ZAWSZE spogląda na północ! Zgroza! Przeciwników widzimy bowiem (i możemy ich skutecznie zwalczać) jedynie wówczas, gdy zbliżamy się do nich od południa! W przeciwnym wypadku... Che che - oni nas widzą, my zaś widzimy... posyłane w naszym kierunku pociski! Na domiar złego pierwsza negatywna cecha (konieczność dokonywania manewrów całym tym latającym złodem) i związana z nią bezpośrednio bezwładność ustrojstwa powoduje, że większą część starć - zwłaszcza przeciw wrogom latającym - zajmuje nie tyle strzelanie, co rozpaczliwe usiłowanie zapanowania nad maszyną. Częstokroć zresztą akcja kończy się kontaktem z najbliższymi z możliwych elementami wystroju plansz-światów...

Swoją drogą - ciekawe, czemu właśnie tak rozwiązano ów problem; wystarczyłoby przecież umieścić kamerę/gracza w „środku” i giera momentalnie nabrałaby rumieńców i stała się CZYMŚ. A tak? No cóż. Jest po prostu przeciętna. Nie ratuje jej nawet konieczność



poprzecinany przefiltrowanymi promieniami światła (wow - rays of light :)), wypełniony różnymi gatunkami ryb. No co tu kryć - robi wrażenie! Może nie takie jak Subculture (dla którego jednak „podwodzie” było środowiskiem naturalnym), ale jednak! Zresztą nie wolno wręcz nie wspomnieć również i o wizualnych efektach wystrzału (eksplozje!) z kolejnych, coraz to bardziej efektywnych i oczywiście efektywnych broni. To coś w rodzaju Incoming! Ech, powtórzę: ta gra naprawdę mogła być czymś! Tym bardziej, że V2k dysponuje opcją, która niewątpliwie bardzo spodoba się wszystkim niezakcelerowanym nieszczeniokom - jeden z najszybszych, a zarazem najrzetelniejszych programowych „rozmyć”, jakie dane mi było oglądać! Dla pełnej jasności: dopalacze są obsługiwane, wprowadzie jedynie za pośrednictwem D3D, ale... A co z dźwiękiem?! Ano - również całkiem, całkiem. Odgłosy otoczenia (woda, ptaszki - te sprawy...), kapitalnie wylumiające się pod powierzchnią wody wystrzały... Che, che - brzmi niezłe, nieprawdaz?

Otóż to - niezłe. Tylko niezłe. Coś więcej - niestety - przejść mi nie chce przez palce. Ale nie można się dziwić: w obliczu tego jednego, jakże poważnego jednak mankamentu - miazdzącej całą przyjemność z gry konieczności ciągłego kielznięcia szalejącego (w niekontrolowany sposób) pojazdu, wszystko inne nie ma większego znaczenia. Nic dziwnego zatem, że ocena ogólna to „jedynie” pięć. Nie jest w stanie jej zmienić nawet to, że - podobno - kampania ma nieliniarny przebieg (w zależności od „overall rating” naszego herosa), czy to, że mamy tu do czynienia z wpływem wiatru i innych „stanów” aury na zachowanie naszego „śmigłowca”. Szczerze mówiąc - ani jednego, ani drugiego nie stwierdziłem. Nie oznacza to jednak, że wątpię w to, że cechy te w ogóle istnieją. Może i tak - jednak efekty tegoż istnienia są nadzwyczaj marne.

Tak więc - pięć. Niestety, gdyż mogło być naprawdę dobrze. Oczywiście nie oznacza to, że Virus2000 nie może się podobać - może! Tym jednak tylko, którzy czują na tyle przemożną nostalgiją za czasami ZX80, że będą w stanie cierpliwie „izuczać” umiejętność strzelania na oślep i - co ważniejsze - trafiania niewidocznych naszym oczom przeciwników. Wszyscy inni jednak raczej sami odczuwają, że to ich trafia...



(szczątkowego wprowadzie, ale zawsze coś...) gospodarowania „surowcami” - a ściślej: mieszkańcami danego świata. Ci - uratowani od szcęk, pocisków, ognia i tak dalej, oraz „przechrzczeni” w ludzi nauki - zaopatrują nas w kolejne upgrade'y. A ponadto, zapakowani na pokład naszego niewielkiego pojazdu (do pięciu naraz - stąd napomnienie o niewygodnej pojemności ładadła), na bieżąco starają się go latać. To jednak naprawdę - niestety - nie jest w stanie wystarczająco „podbić” ogólnej, a zaniżonej przez wspomniane dwie (a właściwie jedną - ale za to wielką) przypadłości...

I aż żal duszę ścisną, gdyż tak pod względem zwiualizowania, jak i udźwiękowania V2k stoi na naprawdę wysokim poziomie. Na uwagę zasługują zwłaszcza plansze rozgrywane się pod powierzchnią wody - falujący ekran



Wymagania: P133, 16 MB RAM, SVGA 4 MB, karta dźwiękowa	Producent: Frontier Developments, Ltd. Grolier Interactive
Internet: http://www.v2000.grolier.co.uk	Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Populous: The Beginning Guide

Nadpopulacji pozytywny finał

Oczekiwanie na legendarną pod wieloma względami (chodzi mi o opinie o grze oraz o samą treść) pełną wersję gry **POPULOUS: THE BEGINNING GUIDE** trwało już od wielu miesięcy! Jak to w takich okolicznościach bywa - ciśnienie rosło do gigantycznych rozmiarów. Ciekawość wzmagala się we mnie do tego stopnia, że postanowiłem ruszyć na pielgrzymkę do źródeł. W siedzibie dystrybutora produkcji Bullfroga, firmy IPS czekał na mnie komputer z zainstalowanym Populousem. Ochoczo zabrałem się do dzieła...

CZARNY IWAN

Po rozdaniu się z odzieży wierzchniej i skonsumowaniu drobnego poczęstunku (ach te warszawskie kurczaki z rożna!) należało jeszcze poświęcić około godziny na telefoniczną konwersację z przedstawicielem Bullfroga, która polegała na licytowaniu się numerkami kodu zabezpieczającego grę przed nielegalnym kopiowaniem. Kiedy więc weseli gospodarze zostawili mnie wreszcie sam na sam z grą, zanurzyłem się w niej z kretesem i do cna, a wskazówki zegara zaczęły wirować jak w „Wehikule czasu” H.G. Wellsa...

Pierwsze co powala nieostrożnego odbiorcę to intro, które niesie w sobie taki ładunek energii, że może zerwać skórę z twarzy i wyrzucić patrzyka na lewą stronę. Najfajniejsze jest jednak to, że płynnie przeobraża się ono w panel gry, na który wkraczamy w glorii i chwale jako pierwszy Szaman jeszcze prymitywnej populacji ludzkiej. To bez wątpienia ważna rola, ale i tak najważniejszy jest ktoś stojący znacznie wyżej. Bez tego pana, a przede wszystkim bez fanatycznej wiary, która jest podstawą sukcesu, bardzo szybko dostąpimy nagłego wniebowstąpienia. Wiara razem z nadzieją i miłością tworzy przecież słynną triadę, którą jest podstawą filozofii życiowej wielu ludzi.

Nie martwcie się jednak, my nie należymy do tej grupy naiwniaków. Wiara jest niezbędna, natomiast pozostałe elementy możecie sobie podarować, chyba że ograniczymy



się do miłości własnej. W Populous nie można się rozklejać. Oprócz zginania karku przed własnym Bogiem i regularnego słuchania Radia M, musimy być bezwzględni i

krwiożerczy. Tylko dzięki sile można pokonać przeciwników, którzy rozwijają się równie dynamicznie i w każdej chwili gotowi są zaatakować sąsiadów. Populous jest niesamowitym koktajlem, który przypominał mi trochę Settlersów i Age of Empires w jednym. Takie Wash&Go plus element boskiej predestynacji, czyli coś naprawdę wciągającego, a zarazem na czasie w związku ze świętami. Ten ostatni przykład nie jest zresztą może zbyt trafny, bo przejawy wiary w Populous ograniczają się wyłącznie do oddawania czci różnego rodzaju bożkom i liczeniu fantów, które dzięki tej prostej, a skutecznej procedurze trafiają w łapki Szamana i jego ludzi. Sam proces przebiega bardzo prosto. Kiedy już trafiamy do pierwszej krainy, przede wszystkim pojawia się nasz Szaman, magiczny krąg (taki jak w Stonehenge), oraz grupa wyznawców, którzy zaraz zaczynają bić pokłony. W pobliżu zazwyczaj znajduje się już jakiś kamienny bożek, w okolicy którego należy wysłać rozmodlonych tubylców. Zazwyczaj trzech facetów bijących głowami o ziemię przez jakieś 30 sekund wystarczy, by osiągnąć dar od boga, czyli nową technologię, broń, czar. Co ciekawe, można zminimalizować oczekiwanie na ów cud, wysyłając po prostu więcej ludków, a najlepiej samego Szamana (dokładniej mówiąc: Szamanke - czyżby nasz polski hit filmowy pod tym samym tytułem był plagiatem?!). Jest to metoda bardzo wydajna, i naprawdę warto nabawić się skrzywienia kręgosłupa oraz dyskopatii, zamiast wydobywać to nudne złoto, ropę czy inne bądzievia.

Każdy posąg ma na swoim koncie kilka takich samych fantów, dlatego należy modlić się aż do upadłego (bożka - gdy jego „zapas” się wyczerpie, zwyczajnie się zapada). Kiedy część chłopaków będzie odbębniać modlitwę, pozostali powinni wybudować w międzyczasie wioskę. Oczywiście bardzo ważny jest dach na głowę, tym bardziej, że z wybudowanego domku systematycznie wysypują się nowi panopkowie. Ich ilość jest jednak ograniczona, a do tego część z nich musimy również wysłać do innych nowo-wybudowanych chatynek (np. koszarów), gdzie tubylcy nabiorą wprawę w posługiwaniu się mieczem, czarami itp. Każdy budynek możemy również upgrade'ować (w tym celu należy jedynie wysłać odpowiednią ilość ludzi do środka), dzięki czemu „będzie on działał szybciej” - jeśli można tak niefachowo powiedzieć. Na ekranie gry, oprócz pola akcji, widzimy jeszcze baner, na którym znajduje się kilka zakładek i ikon umożliwiających prowadzenie gry z tego poziomu. Klikając na określoną ikonę (np. domek), będziemy mogli

wybudować kolejną budowlę (wybierając najpierw typ). Tuż obok znajduje się pole, na którym umieszczono symbole czarów znajdujących w się w naszym posiadaniu. W razie problemów możemy również skorzystać z tutoriala, gdzie zamieszczono między innymi dokładny opis budowli i jednostek. Warto w tym miejscu nadmienić, że Populous będzie dostępny w naszym kraju całkowicie po polsku! (dzięki IPS, który lokalizuje dla nas tę grę).

Kolejne budowle powstają więc w zbliżony sposób jak w Settlersach. Aby rozpocząć budowę, potrzebujemy jedynie odpowiedniej ilości ludzi oraz drewna. Na pewno spodoba się wam widok małych zawodników, którzy uparcie uklepują ziemię pod nowy obiekt, ale o tym za chwilę. Kiedy już wybudujemy wszystko co w danym etapie jest możliwe, wypadaloby zadbać o rekrutację odpowiedniej ilości wojowników. Oczywiście mamy zawsze Szamankę, która dysponuje arsenałem czarów, ale i tak zbrojne ramię jest niezbędne by pogonić wroga. W trakcie gry poznacie takie wyjątkowe postacie jak Faithfull braves, Warriors, Preachers, Firewarriors. Standardowy wojownik posługuje się mieczem i silnymi nogami, za pomocą których wykonuje uderzenia na krocze przeciwnika, chyba że woli plazować go mieczem. Żołnierza można przemianować, czy raczej przekształcić w Świątyni na Kaznodzieję, a z tym gościem naprawdę nie warto już zaczynać. Miło jest kiedy facet omamnia oddziały wrogów modlitwą, a część obcego wojska staje się twoimi stronnikami. Mimo że w Populous nie ma takiej różnorodności jednostek jak choćby w Age of Empires, na pewno nie poczujecie straty. Przede wszystkim dlatego, że i tak cały czas będziecie zmuszeni do kontrolowania waszej Szamanki, która jest w rzeczy samej postacią niepospolitą. Jest to zabawa dla prawdziwego stratega. Szamanka jest bowiem dość słaba fizycznie i byle jaki żołnierzyna może jej w walce wręcz zrobić wielką krzywdę. Optymalnie jest więc podzielić nasze wojsko na kilka odmiennych formacji oraz „generała”, którego wysyłamy na zagrożone pozycje, lub profilaktycznie



gnębimy nim z daleka wrogie oddziały (podobnie jak magowie w Warcraftcie 2). Jeżeli będziecie chcieli załatwić przeciwnika „na sucho”, czyli jedynie za pomocą sił konwencjonalnych, przygotujcie organy powonienia do wączania kwiatków od spodu.

Jak już wspominałem, Szamanka dysponuje całą gamą ciekawych czarów. Może to być np. uderzenie piorunu, plaga owadów, wulkan, tornado, trzęsienie ziemi (ten ostatni czar pozwala budować mosty pomiędzy wyspami). W menu znajdują się ogółem 22 czary, które oczywiście są ograniczone czasowo i ilościowo. Ma to sens, bowiem w innym wypadku moglibyśmy właściwie wysłać Szamankę do obozu wroga i zgniebić po kolei wszystkie jednostki przeciwnika, wykańczając na końcu wrogiego Szamana tradycyjnym mieczem. W grze pojawiają się również lodzice i, uwaga!, balony! - czyli jednostki powietrzne. Gra nabiera wówczas zupełnie innego wymiaru i zmusza do przyjęcia odmiennej taktyki.

Na Populousa składa się w sumie 25 układów, o rosnącym stopniu trudności. Bardzo fajnie rozwiązano moment rozpoczęcia kolejnego etapu. Nagle znajdujemy się w kosmosie, po chwili wybieramy kolejną planetę i w tej chwili oglądamy karuzelę, gdzie w roli krzeselek występują świetnie zaimowane planety. Teraz trochę marsowej muzyki i widok z lotu ptaka na ziemię, do której przybyliśmy. Zobaczmy jeszcze pierwsze cele, do których należy zdążyć (dosłownie i w przenośni) i... zaczynamy!

Grafika. Uff! Tu naprawdę można się przestraszyć. Jeżeli chodzi o lokacje, ich wykonanie bardzo zbliżone jest to przesławnego

Mytha. Oznacza to ni mniej, ni więcej, że oczka wylązą z orbity na żer i prędko do domu nie wrócą. W pełni trójwymiarowe środowisko i 360 stopni, czyli „kolorowy zawrót głowy”. Szkoda jednak, że kolejne plansze nie zmieniają się kolorystycznie. Lokacje są oczywiście odmiennie tektonicznie, ale zawsze wpadamy właśnie w środek lata na zieloną trawkę. W trakcie gry można mieć również zastrzeżenia do niezbyt wygodnej w obsłudze kamery. Kiedy wąż się właśnie losy bitwy, znika nam z pola widzenia Szamanka, która znajduje się właśnie za jakąś górką (kamera omija wzniesienie śliznym lukiem, a my tracimy czas). Postacie są wykonane dobrze, chociaż na pewno nie tak perfekcyjnie jak to było w Age of Empires. Jeżeli zechcecie zajrzeć im w twarz, nawet obsługa akceleratora nie pomoże - nie wyglądają po prostu najlepiej „face to face”.



Krótką historia gatunku

Osiem lat temu Bullfrog zapoczątkował nowy trend w grach komputerowych, wydając najbardziej niezwykłą produkcję od początku istnienia komputerów. Populous, bo o nim mowa, zelektryzował graczy. Oto po raz pierwszy pozwolono każdemu bez wyjątku wcielić się w postać... Boga, który z wysokości swojej siedziby niebieskiej rządzi światem i manipuluje naturą. I wszystko po to, by wzbudzić podziw w ludziach oraz zmusić ich do oddawania mu czci. Sprzedano wówczas miliony kopii Populousa. Tak właśnie narodził się GodSim - symulator boga.

Jeżeli ktoś ma już dosyć roli permanentnego boga, może zagrać z kumplami w trybie multiplayer. Możliwe są rozgrywki w Internecie (<http://www.populous.net>), poprzez modem i LAN, kabelek. Zabawa jest

przednia i możecie być pewni, że tak jak w wypadku Warcrafta 2, po prostu nie można oderwać rące od klawiatury i gałek ocznych od monitora.

Poza tym tylko grać! Nooo... i może słuchać muzyki. Ta, w formacie audio, nadaje się do odsłuchiwania również wtedy, gdy nie gracie. Pamiętajcie tylko, aby zamknąć okno, bo nogi same zaczynają podrygiwać i nie wiadomo gdzie was wyniosą. A właśnie, po co ja włączyłem tę muzykę! Aaaaaaaaaaaaaaa!

**DEMO
NA CD
12/98
CTV**

Plusy:

- paleta „poteźnych” czarów
- dużo misji
- świetna klimatyczna muzyka i dźwięki

Minusy:

- niezbyt wygodne prowadzenie jednostek i praca kamery

Ocena:

9

U-ACTION!		Producent: Bullfrog Productions/EA
Wymagania: Win 95, P133, 16MB ram, DirectX 6.0, 16-bitowa karta muz.		Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.populous.net		

Signus: The Artefact War

Żyjemy, by zwyciężać

Tak właśnie brzmi motto gry Signus: The Artefact Wars, stworzonej przez team o swojsko brzmiącej dla uszu Polaka nazwie Zima Software. Ale od początku. Signus jest strategią turową, stworzoną przez Czechów. Wkrótce pojawi się na naszym rynku, (w 11/98 była już nawet reklama) w wersji całkowicie zlokalizowanej. Ja jednak musiałem posiłkować się jej oryginalną - tj. czeską - wersją i takąż instrukcją. Na szczęście oba języki są na tyle podobne, że nie było specjalnych kłopotów z lekturą. Instalka (tu ciekawostka - max. wersja zajmuje całe 44 Mb, minimalna - 3) przebiegała szybko, a ja sem w tym czasie czytał dość krótkiego manuala. ;)

MAC ABRA

Tzw. „legenda” wzbudziła w mnie mieszane uczucia. Oto mamy planetę Arconis, gdzie po 1000 lat od momentu kolonizacji dochodzi do starcia dwóch potęg, walczących o artefakty pozostawione przez obcą cywilizację, która to została eksterminowana w momencie kolonizacji planety. Artefakty mają jakieś bajeczne właściwości i w ogóle kto je ma - ten rządzi i nikt mu nie podskoczy. Nie chcę być tu złośliwy, ale na zdrowy rozum - skoro cywilizacja została „wykoszona” przez ludzi, to znaczy, że ustępowała technologicznie naszej (i to dobrych 1000 lat temu...), więc te artefakty są tak przydatne jak morgansterny czy inne berdyse, dla współczesnych żołnierzy. A jeśli jest inaczej, to czemu dopiero po 1000 latach zaczął się bój o artefakty, skoro są takie cenne? Zresztą mniejsza z tym, nie takie rzeczy się już czytało we wprowadzeniach ;).

Co oferuje gra? Teren w 3D z wpływem na mobilność i reakcje oddziałów. Samych oddziałów jest zaś około 50 (w tym lotnictwo, marynarka, jednostki naziemne, dowożące zaopatrzenie itd.). Do przejścia mamy 19 misji, a grę dodatkowo umiła jakieś 20 minut animacji. No, nie powiem, brzmiało to całkiem zachęcająco. A że instalka właśnie się skończyła, to... gremy!



Pierwsze minuty

I tu mina mi rzędnia. Interko (rozwlekle...), podobnie jak i cut-scenki, jest co najwyżej średnie. Dalej jest nie lepiej. Grafika gry jest zaledwie poprawna; nie jestem specjalnie wymagający pod tym względem, ale... Robi nie najlepsze, klockowate, wrażenie, i to delikatnie powiedziawszy; tak w trybie 640x480 jak i 800x600 (w 256 kolorach). Do wyglądu jednostek nie mam specjalnych zastrzeżeń, są w sumie znośnie, natomiast już do animacji ich ruchu można się przyczepić, ponieważ jest ona wyraźnie skokowa. O dźwięku również nie mogę rzec nic specjalnie pozytywnego. Po prostu jest, a muzyka wyraźnie dołuje, dowolny modul z naszego kącika scenowego brzmiałby lepiej... a



Plusy:

- Proste zasady i sterowanie - ale wygrać nie tak łatwo
- Trzystopniowy oportunisty fire
- Nie potrzebuje dużo miejsca na HDD
- Dla początkujących jak znalazł
- Encyklopedia sprzętu
- Możliwość podłączenia własnych muzyczek
- Niewysokie wymagania sprzętowe

Minusy:

- Grafika i muzyka oraz animacje ruchu
- Brak multiplayera
- Przegadane i rozwlekle. Intro, długi cut-scenki
- Nieco za prosta dla bardziej zaawansowanych
- Brak misji solowych, tutoriali etc.
- Zbyt skrótowy manual

Ocena:

6

na pewno nie gorzej. Nie piszę tego bez przyczyny - istnieje możliwość zastąpienia firmowych muzyczek przez ulubione modki w formatach s3m, xm, mod. I prawdę powiedziawszy sugeruję, by tak postąpić albo wyłączyć music w ogóle. Bardzo niemiłe zaskakuje brak trybu multiplayer, a i fakt, że wszystkie misje połączone są w kampanię (tj. nie możemy grać w solowe misje) nie poprawił mi nastroju.

Pogrywamy

Nieco zdołowany zacząłem grać... i gra nieco zyskała w moich oczach. Jest szybka i dynamiczna, raczej nietrudna do opanowania (ale nie do przejścia) i całkiem przyjemna, a choć AI wroga stoi, mimo dość szumnych zapowiedzi, na takim „RTS-owym” poziomie, to nie mogę powiedzieć, by to mi specjalnie przeszkadzało. Wróg nie wykazuje się jakąś porywającą inteligencją, ale też nie idzie na rzeź jak stado baranów. W sumie cała gra przypomina mi zresztą jakiegoś standardowego RTSa... rozgrywanego w turach, co jednak - wbrew pozorom - jest tu komplementem. Mamy bowiem typowe dla RTSów przejmowanie wrogich budowli (i także ich niszczenie), fog of war i bardzo prosty, RTSO-podobny system obsługi. Ale jednocześnie są tu też rozwiązania z turowych gier strategicznych - możliwość rezerwowania punktów akcji na opportunity fire (i to nawet w trzystopniowym zakresie), wyczerpywanie się paliwa i amunicji (z możliwością uzupełnienia w składach zaopatrzenia), a i

strzał w kierunku wroga nie oznacza wcale, że mamy 100% szansę na trafienie w cel, zaś rozmaite jednostki mają zróżnicowany zasięg ognia. Można też minować mosty etc., a akcja w turach pozwala na odpowiedni do rangi zadania czas namysłu. A jest nad czym myśleć: wróg ma zwykle przytłaczającą przewagę liczebną (nawet na najniższym stopniu trudności) - jak go pokonać naszymi szczupłymi siłami, to zadanie nie na każdą głowę...

Wyrok

Wprowadzie bardziej zaawansowanych maniaków strategii zniszczy ogólna przeciętna tej gry ale jeśli ktoś dopiero co wyrósł ze strategii w czasie rzeczywistym, to Signus jest w sam raz, przed np. zmierzaniem się z choćby Panzer General 2. Tym niemniej Signus jako całość wygląda tak, jakby jego premiera opóźniła się o przynajmniej 2-3 lata...



Producent:
Zima Software

Wymagania:
P-75, 16 mb Ram, karta muz., SVGA, W'95, DirectX 5.0, CDx4

Dystrybutor:
On Time Solutions
tel. (058) 5503295

Internet: <http://www.zima-software.cz/>

Tiger Woods 99 PGA Tour

Kij i pileczka

EA Sports ma to do siebie, że czasami lubi zaskakiwać graczy. Ot, chociażby Tiger Woods 99. Niby nic specjalnego, bo przecież golfy (tj. jego symulatory) w ostatnich czasach mnożą się jak króliki. Zdziwienie za to budzi termin wydania Tiger Woods. W zimie raczej nikt chyba nie gra w golfa, a w dodatku w naszym kraju. W którym jakieś 95% społeczeństwa nie wie co to „green” i „forgreen”.

ELD

Co innego w Stanach. Tam ludzie czerpią jakąś sadystyczną satysfakcję z wbijania pileczki do dolka. To jest wręcz styl życia. Rano partycjka golfa i człowiek od razu wydajniej pracuje. Po pracy jeszcze wypad do sklepu Eddie Bauera po nowy odłotowy (czytaj modny) kij i wieczorem można wpaść do klubu golfowego na kilka drinków. A w Polsce co? Nie wiem jak wam, ale mi polski golf kojarzy się tylko i wyłącznie z postacią Ferdynanda Lipskiego z „Kilera”. ;]

Skończmy już te jałowe rozważania i weźmy się za naszego dzisiejszego bohatera - Tiger Woods 99 PGA Tour. Jak zawsze EA Sports poważnie podeszła do gry i jak zawsze sygnęła dużym budżetem, wynajmując do współpracy najlepszych golfistów świata. Wszak Tiger Woods to obecnie kij golfowy numer jeden na świecie. Ten dzentelmen będzie się zresztą pojawiał w tej grze bardzo często, począwszy od dynamicznego (jak na golfa) dema. Wynajęcie najlepszych golfistów do współpracy i efektywne demo to jednak nie wszystko. Dwie pierwsze (niemile) niespodzianki spotkały mnie tuż po odpaleniu Tiger Woods 99. Pierwszą było to, że po zmianie w opcjach rozdzielczości na większą, musiałem odpalić grę od nowa. Troszkę jednak to utrudnia życie, prawda? Drugi ból to menu. Po pierwsze są mało przejrzyste, a po drugie są bez ładu i składu rozmieszczone.

Osobną, także przykrą sprawą jest ilość wymaganego miejsca na hardzieldu. Powiedzmy, że te 150 mega (z bonusowymi polami) przy minimalnej instalce, piechotą nie chodzi. Samo granie jednak wynagradza te początkowe trudności.

W Tiger Woods 99 zawarto sześć różnych pól golfowych z terenu Stanów. Są tutaj i pola golfowe z Florydy, jak i z Arizony. Od razu muszę zaznaczyć, że nie należą one do prostych i ogólnie rzecz ujmując nasza pileczka bardzo często będzie lądować w takich miejscach jak woda czy piasek lub krzaki. Nie ma lekko, w tej grze trzeba nieźle wymiatać kijem, aby wygrać. Do wyboru mamy raczej standardowe opcje. Od practice do tournament, w sumie nic odkrywczego. To samo było już w Actua Golf 2 i Microsoft Golf. Początkujących zachęcam właśnie do trybu practice, bo rozpoczęcie rozgrywki od razu z przeciwnikiem grozi sromotną klęską. Inna sprawa, że przeciwnicy to naprawdę wyższa



szkole jazdy i nawet na najniższym poziomie, poor, trafiają do dolka w czterech lub pięciu uderzeniach. Nie wspomnę nawet o trudniejszych poziomach, bo na nich musimy być praktycznie bezbłędni. No cóż, ale trening czyni mistrza i po kilku godzinach intensywnego treningu uderzania z odpowiednią siłą pileczki, przy wzięciu pod uwagę warunków

atmosferycznych i przeszkód terenowych, także będziemy trafiać do dolka w kilku(nastu?) uderzeniach. (Na początku zachowanie pileczki trochę mnie wkurzało, ale po poświęceniu kilku sobotnich godzin na oglądanie golfa w TV, stwierdziłem, iż jest ono całkiem normalne i piłka leci oraz odbija się tak jak powinna.

Bardzo irytujący jest też wiatr, który potrafi posłać pileczkę w zupełnie innym kierunku niż się spodziewamy.)

Ważną rzeczą uilającą grę w komputerowego golfa jest grafika. W Tiger Woods prezentuje się ona na wysokim poziomie, aczkolwiek muszę przyznać, że nie odbiega ona zbyt od tej z Actua Golf 2 i Microsoft Golf. Przynajmniej sam wygląd pól golfowych. Trawa, krzaki, drzewa są standardowe i tylko stojące gdzieś niedziedzie przy dołkach grupki kibiców wyglądają ciekawiej. Wygląd ich zdecydowanie przypomina publikę z NHL 99. Inną sprawą jest to jak prezentują się sami golfiści. Tutaj EA Sports pokazała na co ją stać. Po prostu sfilmowano wszystkich golfistów występujących w grze i wstawiono ich w tła. Naprawdę to mi się spodobało. Cool wygląda jak taki Tiger Woods składa się do uderzenia, a następnie uderza pileczkę. Umieszczono również ich zachowania. Tiger po nieudanym uderzeniu łapie się za głowę, a po udanym radośnie podnosi ręce. Szkoda za to, iż czasami beznadziejnie zachowują się kamery, które albo gubią pileczkę w czasie lotu, albo nakładają na siebie kilka obrazów naraz...

Dźwięk w Tiger Woods 99 należy określić jako średni. Muzyczka taka sobie, dość szybko się nudzi. Komentator jak na golfa jest chyba zbyt gadatliwy (a tu ceni się, podobnie jak w szachach, umiejętność milczenia albo powiedzenia jednego słowa we właściwym miejscu, zamiast słowotoku). Fajnie jest jak coś brzęczy nad uchem, ale momentami komentator przeszkadza w skupieniu się nad precyzyjnym uderzeniem pileczki. Za to odgłosy publikacji wydają mi się zbyt oszczędne. Nie zbyt często dociera do nas jęk zawodu lub burza oklasków.

Zdecydowanie lepiej na nasze poczynania reagowała publika z wspomnianych już przeze mnie kilkukrotnie konkurencyjnych do TW'99 produkcji. Sterowanie w grze nie powinno raczej nikomu nastręczyć kłopotów i szybko

każdy powinien je opanować.

Kończąc, zapewniam was, że jest to bardzo solidny golf, ale nie wnosi do gatunku nic nowego, a zarazem nie przewyższa też w jakiś zdecydowany sposób tytułów konkurencyjnych. Dlatego myślę, iż ocena 7 jest jak najbardziej uzasadniona. ■

Plusy:

- gracie
- zachowanie się pileczki

Minusy:

- menu
- ilość miejsca na hardzieldu
- nie wnosi nic nowego

Ocena:

7



EA ACTION!

Producent:
EA SPORTS

Wymagania:

P133, 16RAM, WIN95, CDx2, SVGA, karta muzyczna

Dystrybutor:

EA

Internet: <http://www.easports.com>

INFO

People's General

Drażnienie smoka

Firmy SSI przedstawiać raczej nie trzeba, a Panzer General czy Steel Panthers słyszeć powinien każdy osobnik tytułujący siebie mianem Gracza-Stratega. Niby fakt, że nie każdemu strategii rozgrywane z podziałem na tury muszą odpowiadać, ale jeśli pada pytanie o najbardziej klasyczny ich przykład, to jeden z dwóch wymienionych tytułów na pewno zostanie wymieniony na pierwszym miejscu. Nie mi rozstrzygać, czy raczej mają zwolennicy Panter, czy gwiazdek generalskich, tym bardziej, że tytułów pochodnych, bazujących na tych pierwowzorach, jest istne zatrzęsienie. Zwłaszcza Generalów, których ostatnie wcielenie właśnie trafiło na półki.

ALLOR

Jeśli mnie pamięć nie myli, to People's General jest już siódmym odcinkiem z tej serii, ale nie to jest najważniejsze - jest to bowiem przede wszystkim drugi tytuł wykorzystujący technologię Living Battlefield (pierwszym był Panzer General II). Jeśli ktoś tamten tytuł przegapił, to śpieszę donieść, że jest to bardzo realistyczny sposób przedstawienia pola walki przy wykorzystaniu ręcznie rysowanego tła, a nie, jak to ma miejsce u większości konkurentów, powtarzających się małych klocków. Spójrzcie zresztą na screeny; gdyby nie brak zachowania skali, można byłoby mówić o fotografiach, choć określenie to jest i tak w pełni poprawne w odniesieniu do wyglądu samej li tylko mapy. Nawet porównując je do PGII widać znaczny postęp, bowiem Living Battlefield, mimo tej samej nazwy co w poprzedniku, został troszeczkę podrasowany, przede wszystkim poprzez zwiększenie palety barw z ośmiu do szesnastu bitów. Gra wymaga przez to dwumegowej karty graficznej, ale po pierwsze jest to już praktycznie standard, a po drugie - jej wygląd jest takiej inwestycji jak najbardziej warty.

Mimo iż recenzja rozpoczęła się od wychwalania wyglądu, nie on był głównym składnikiem wysokiej oceny i znaczka jakości, które przyznał programowi. Jest to w końcu strategia, a miłośnicy gatunku przez tyle czasu musieli się zadowalać siermiężnym wyglądem, że nawet znacznie gorsze rozwiązania byłyby jak najbardziej do przyjęcia, oczywiście pod warunkiem dobrego rozwiązania części wymagającej wysiłenia swych szarych komórek. Pod tym względem, śmiem twierdzić, People's General jest najlepszą częścią długiej generalskiej serii. Wnosi parę zupełnie nowych rozwiązań, masę nowych jednostek, łącznie z całkowiec nową ich grupą, no i przede

wszystkim odnosi się do współczesności (właściwie to do najbliższej przyszłości, ale sens pozostaje taki sam), diametralnie zmieniając zasady sztuki wojennej.

Zacznijmy od nowości w jednostkach, a konkretniej od helikopterów, czyli nowej ich grupy. Niby na upartego można by przyjąć, że zastąpiły one samoloty (tych bowiem nie można już kupować, ani mieć na stanie), ale ponieważ one także w walce udział biorą, choć na innych zasadach, więc ostatecznie przyjmijmy, że wiatraki nową grupę jednak stanowią. Nie różni się ona jednak zbyt od występującego w PGII lotnictwa - prócz zupełnie innego wyglądu spełnia bowiem praktycznie takie same zadania, a mianowicie służy jako bliskie wsparcie i ewentualnie szybki zwiad, choć do tego ostatniego, mimo mniejszego zasięgu, lepiej nadają się jednostki naziemne bądź lotnictwo. Nowością jest powiązanie ich zasięgu z przewagą powietrzną: maksymalnie mogą w jednej turze przebyć trzydzieści hexów - jeśli to my mamy stuprocentową przewagę (jest ona podawana przed rozpoczęciem misji i można ją tylko wtedy zmienić, oczywiście wydając punkty prestiżu) -

natomiast jeśli w przestworzach niepodzielnie panuje wróg, to skracają się on do hexów badające



Po prawej: Piękna grafika i mlerskie uzbrojenie - czyżby chciało więcej?



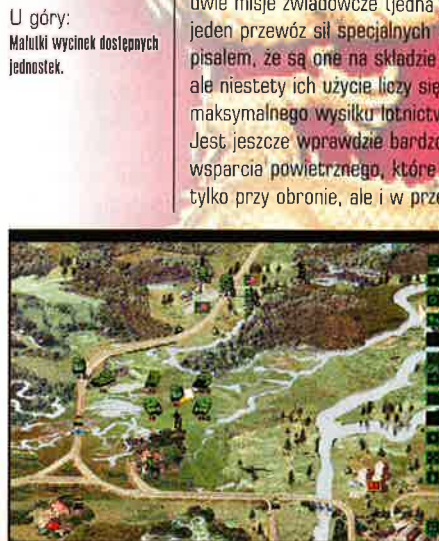
ośmiu lub dziewięciu. Jest to dość dokuczliwe, zwłaszcza że panującego nie da się w trakcie misji zdetrzonizować, ale dodaje realizmu. Tym większego, gdy weźmie się pod uwagę fakt istnienia jednostek specjalnych.

Weźmy taką na przykład piechotę Ghurków, walczących za królową Zjednoczonego Królestwa. Niby zwykła piechota, w dodatku bez samochodów, a kosztuje tyle co amerykańskie ;) Bradley'e w najnowszej wersji... Ale to tylko pozory, bowiem po pierwsze nie mają minusów za atak przez rzekę, po drugie ignorują fortyfikacje, po trzecie je niszczą, a po czwarte mają na składzie śmigłowce transportowe. A skoro mają śmigłowce, to ich praktyczny zasięg jest dużo, dużo większy! Tym bardziej, że w przeciwieństwie do niektórych innych jednostek po locie mogą się jeszcze ruszyć normalnie i w dodatku zaatakować! Mając takich wojaków wróg nam niestraszny, przeżyją praktycznie

wszystko, kogo trzeba zgnoją - może i Bradley'e są troszkę silniejsze, ale nie ignorują fortyfikacji, nie atakują przez rzekę, a pancerni mają tylko minimalnie lepszy, nie wspominając oczywiście o dużo mniejszym zasięgu. Ale latanie nie jest takie całkiem beztrudne, bo nadzianie się na obronę przeciwlotniczą nie dość, że powoduje powrót na miejsce startu, to jeszcze mamy wielkie straty. Co gorsza inne helikoptery nie mają nawet co próbować z nią szczęścia, bo nawet Comanche spadają tutaj zbyt często, kosztując przy tym prawdziwy majątek. Na szczęście atak naziemny nie jest jedynym wyjściem z tej sytuacji, jest jeszcze bowiem lotnictwo.



Niczego już bowiem nie kupujemy, na dobrą sprawę nie mamy nawet wpływu na modele latających naszym siłom nad głowami maszyn. Zamiast tego wprowadzono system punktów i sześć rodzajów zadań, oczywiście odpowiednio punktowanych. Jak to wygląda w praktyce? Załóżmy, że mamy dwadzieścia pięć punktów i bardzo dokończ nam pewna bateria rakiet przeciwlotniczych. Wybieramy więc z menu wspomnianą Dziką Łasicę za pięć punktów, wskazujemy jej cel i czekamy na wynik. Jeśli była świeża, to wypada nalot powtórzyć, bo raczej nie zginęła. Po dwóch atakach mamy jeszcze punktów piętnaście, czyli akurat na jedno uderzenie naziemne (dziesięć punktów) i albo dwie misje zwiadowcze (jedna za dwa), albo jeden przewóz sił specjalnych (wprawdzie pisalem, że są one na składzie danej jednostki, ale niestety ich użycie liczy się do maksymalnego wysiłku lotnictwa w danej turze). Jest jeszcze wprawdzie bardzo pożyteczna opcja wsparcia powietrznego, które przydaje się nie tylko przy obronie, ale i w przepędzaniu wrogich helikopterów,



U góry: Małutki wycinek dostępnych jednostek.

tylko że w naszym przykładzie nie wystarczy już na nią punktów, kosztuje ich bowiem sześć, a nam zostało pięć.

Oczywiście można mieć wątpliwości co do sensu ataku z powietrza na baterię rakiet przeciwlotniczych, ale wystarczy sobie przypomnieć o istnieniu czegoś, co zwie się Dziką Łasicą. No właśnie, były to przecież maszyny specjalnie przystosowane do unieszkodliwiania takich niemiluchów i, skoro już o nich wspominam, to pewnie zostały w People's Generalu uwzględnione. Macie oczywiście rację, ale rozwinięcie tego tematu wymaga wcześniejszego powiedzenia paru słów o zupełnie nowym podejściu do tematu „siły powietrzne”.



Punkty

„lotnicze” mają jedną fajną cechę - co rundę się regenerują. Wprawdzie nie zawsze w pełnej wysokości (zależnie od strat i/lub stopnia przewagi powietrznej), ale można sobie powaloczyć. Maksymalne wykorzystywanie lotnictwa jest zresztą warunkiem koniecznym do szybkich postępów, nawet na pierwszej misji z najprostszej kampanii nie ma co liczyć na szybkie zwycięstwo bez jego użycia.

Pozostałe zmiany są już dużo mniej rewolucyjne. Bo chociaż takie na przykład czolgi mają teraz większy zasięg ognia, bez większych problemów strzelając na dwa hexy - nie wspominając nawet o ciężkim wsparciu artyleryjskim, które sieje śmierć na hexów dziesięć - ba, nawet co lepsza piechota może się pojedynkować na odległość, ale wynika to bardziej z nowoczesniejszego sprzętu, niż z chęci przeprowadzania kolejnego przewrotu.

Bardzo dobre wykonanie połączone z dużą liczbą jednostek, ich zróżnicowaniem i paroma nowymi w serii Generalów pomysłami oraz edytorem i możliwością grania po sieci złożyło się na grę równie atrakcyjnie wyglądającą, co wciągającą. Wystawienie końcowej oceny było więc tylko formalnością: strategii i tak wiedząc co jest dla nich dobre...



- Plusy:**
- foto-realistyczny wygląd pola walki
 - wielka liczba i zróżnicowanie jednostek
 - nowe rodzaje wojsk
 - nowe podejście do lotnictwa
 - nowe możliwości taktyczne
 - współczesne uzbrojenie
 - dołączony edytor
 - dużo misji
- Minusy:**
- peżera za słanowczo za dużo czasu

Ocena:
9

	Producent: SSI/Mindscape
Wymagania: P166, 32MB RAM, 2MB SVGA, DirectX 6.0, CD-ROM x8	Dystrybutor: Optimus SA tel. (018) 4440562
Internet: http://www.peoplesgeneral.com	

NHL Hockey 99

Coolest game on earth?

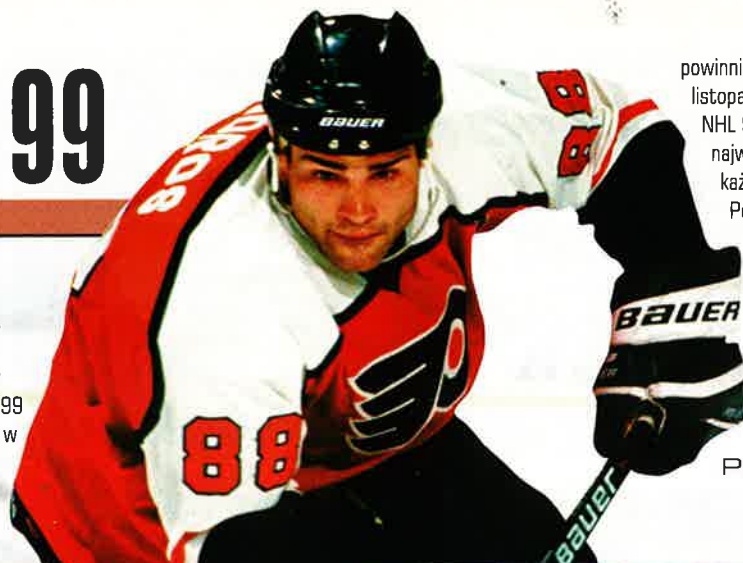
Każdy kto mnie bliżej zna wie, że jestem schizo na punkcie NHL. Złośliwi (ciekawe, myślałem że wszyscy mnie lubią) twierdzą nawet, że jestem zaręczony z pewną uroczą mieszkanką Edmonton tylko dlatego, iż kibicuje ona Oilers. Oczywiście to nieprawda. Moje wręcz charakterliwe zainteresowanie hokejem przenika na płaszczyznę komputerową, a tutaj rządzi bezapelacyjnie seria EA Sports. Właśnie ukazała się jej kolejna część. Panie i Panowie! Przed Wami NHL HOCKEY 99!

ELD

FIRST PERIOD

No nareszcie trzymam w drżących rękach pudełko z magicznymi literkami i cyferkami układającymi się w NHL 99. Wkładam cedeka do czytnika i czekam na tradycyjno-zabójcze demko. Zaczyna się jakiś spokojny utworek, który wprawia mnie w szczerze zdziwienie. Co jest do groma jasnego? Gdzie podział się typowy NHLowy sound? Na szczęście na ekranie jest to co powinno być. Zaczyna się chyba najlepszą akcją (moim skromnym zdaniem, zresztą chyba chłopaków z EA Sports też) zeszłego sezonu. Taaak, ta bramka Douga Weighta to cudo. Do tego jeszcze ten oryginalny komentarz. Ach, jak ci koleś komentuje! Później kilka zaręczonych sytuacji i pojawia się tytuł. To już wszystko? Nie. Za chwilę leci drugie demo. Tym razem nie ma litości. Gitary jadą na całego, bodiki, bramki, czyli wszystko to za co kocha się NHL. Jeszcze mój mózg pulsuje w rytm muzyki, a tu pojawiają

się minusy. Uśmiecham się. Chyba ktoś w przerwach przy pracy nad NHL 99 pogrywał sobie w Quake 2. Minusy są bowiem w ciemnych brązach i do tego ta muzyka w tle, jakby wyjęta ze ścieżki audio Q2. Autentycznie! Ale w sumie pasuje. Postanawiam być nadal bezlitosnym. Pamiętacie jak pisaliśmy (z Kingą) w zapowiedzi NHL 99 o niefortunnym naszym zdaniem terminie wydania gry? Wiecie, że chodziło nam o aktualność składów. Biorę się więc za przeglądanie składów i stwierdzam, iż są one z początku sierpnia. Niby nieźle, bo sprzed dwóch miesięcy, ale właśnie przez te dwa miesiące ekipy pozmiały się diametralnie. Prosty przykład. Do Oilers doszli w tym czasie: Faloon, Lindqvist, McSorley, Dowd, Shtalenkow, Lecroix, a odeszli Fichaud, DeVrise, Berehowsky, Zalepukin. Dodam jeszcze tylko, że w dniu, w który otrzymałem NHL 99, nowych kontraktów nie mieli podpisanych Weight, Smyth i Niinimaa (z tego wynika, iż nie byli oni graczami Edmonton!). W innych zespołach jest dokładnie tak samo. Jak widzicie, panowie z EA Sports chyba jednak



powinni odczekać do listopada z wydaniem NHL 99! Ale co tam, najważniejsze dla każdego gracza w Polsce jest to, że są nasi „trzej muszkieterzy”, czyli Czerkawski, Oliwa i Sidorkiewicz!

SECOND PERIOD



U dołu:
Kolejna odsłona hokeja z EA
wygląda jeszcze ładniej.

DEMO
NA CD
12/98
ACT

Plusy:

- REALIZM!!!
- dźwięk
- demko
- grafika
- opcja Coaching Drills
- duża liczba rodzajów rozgrywek
- dynamiczne powłoki
- kamery
- wskaźniki siły strzału
- publika
- cztery poziomy trudności
- „video judge”
- zachowanie krążka

Minusy:

- nieswieże składki
- podania do bramkarzy

Ocena:

9

Do wyboru jest siedem sposobów gry plus oczywiście zmagania w sieci. Najciekawszy jest tradycyjnie sezon, ale pozostałe tryby też są niezłe. Szczególnie Shootout, czyli rzuty karne, które naprawdę są emocjonujące. Jeżeli ktoś zaś ma ochotę pograć drużynami reprezentacyjnymi, to jest w NHL 99 taka sama funkcja co rok wcześniej, Tournament. Dużo w zapowiedziach producenci mówili o trybie treningu i faktycznie jest opcja Coaching Drills. Sygnuje ją nie byle kto, bo sam Marc Crawford. Znakomity trener, chociaż także chyba największy pechowiec poprzedniego sezonu. Przypomnę tylko, że to właśnie Crawford prowadził team Kanady na Igrzyskach w Nagano, gdzie Kanadyjczycy rozczarowali w walce o medale. Również udział jego drużyny klubowej (Colorado Avalanche) w Pucharze Stanleya zakończył się w pierwszej rundzie. Niemniej jednak Marc Crawford jest fantastycznym fachowcem i odzwierciedlenie tego widać doskonale w Coaching Drills. Najpierw zresztą podszedłem do tej opcji z wielką rezerwą, ale już po kilku minutach zmieniłem całkowicie zdanie. Co takiego jest w tym Coaching Drills? Są tutaj ustawienia taktyczne znane nam już z NHL 98, ale nie tylko. Główny nacisk w NHL 99 postawiono na trening praktyczny. Można w Coaching Drills potrenować sytuacje jeden na jeden, dwóch napastników na jednego obrońcę, grę w Power Play, wznowienia w tercji obronnej przeciwnika etc. W sumie aż 18 różnych sytuacji. Jest to bardzo pożyteczne, ponieważ w ten sposób możemy wręcz wypracować sobie własne schematy, które będziemy wykorzystywać podczas gry.



THIRD PERIOD

OKI, koniec z tymi rozważaniami teoretycznymi. Weźmy się za praktykę, czyli sam mecz. Rozpoczyna się jak zawsze od hymnów, chociaż tym razem dodano tu jeszcze sztuczne ognie. Dopiero kiedy ujrzałem trybuny, to dostałem szoku! O f***! Robią piorunujące wrażenie. Zamiast tych standardowych, kolorowych plam, autorzy zastosowali zwykłe bitmapy publiki i jak to wygląda podczas gry (a szczególnie kiedy kamera robi zbliżenia na hokeistów przy bandach), musicie sami zobaczyć. Naprawdę ma się wrażenie, że gra się przy publiczności. Co ciekawe, na nie wszystkie mecze przychodzi komplet i wtedy widać pustą krzeselka! Najlepiej wygląd trybun podsumował mój koleś obserwujący moje zmagania: „To gdzie zawsze siada Kinga?”. Tym bardziej, że tym razem hale są naprawdę dokładnie odwzorowane. Przynajmniej Edmonton Coliseum, które i tak znam tylko ze zdjęć. Na tym jednak cudów graficznych nie koniec. Zwróćcie uwagę na tafle lodowiska. Z początku wygląda jak lustro, jest gładka i odbijają się w niej hokeiści. Po kilku minutach gry jest już pokrywana łyżwami.



Kolejnym cudem są twarze hokeistów. Może z dalszej odległości wydają się one brzydsze od tych z NHL 98, ale to wina tego, że wtedy zastosowano bitmapy, a teraz twarze są w 3D. Kiedy jednak kamera zrobi najazd na twarz gracza, to można spaść z krzesła. Wystarczy tylko popatrzeć na ich oczy wtedy, gdy je mrużą. Cała reszta grafiki jest równie doskonała i szczegółowa. Przypatrzcie się dolnym, tylnym częściom jersey'ów. Co tam

U dołu:
Czy nie jest to „zdumiewający realizm”?

jest? Są tam naszywki z nazwami producentów sprzętu. To samo tyczy się kijów, a w bokсах wiszą nawet ręczniki z logami drużyn. Nie wspomnę o krążku, na którym widać logo NHL.



Albo taki drobny szczegół: gdy zawodnicy hamują, spod łyżew unosi się chmurka lodu.

System kamer także jest całkiem cool, a dynamiczne powtórki to zupełny odlot! Naprawdę ujęcia spotkań przez kamery jest tu najlepsze jakie widziałem w grach sportowych. Równie poważnie koleś z EA Sports podeszli do oprawy dźwiękowej spotkań. Komentatorzy tak jakby trochę więcej gadali, ale szczerze mówiąc jeszcze im brakuje tego

prawdziwego NHLowego entuzjazmu. Zresztą posłuchajcie jaki w demie słychać komentarz telewizyjny. Prawda, że jest różnica? Plusem natomiast komentarza jest to, że teraz walki są także komentowane. Również spikerom dodano trochę więcej „partii wokalnych”. Zawsze to ciekawiej, kiedy słychać spikera, nawet jeżeli gada jakieś bzdury. W sumie kogo to obchodzi gdzie znajduje się sklep z pamiątkami klubowymi? Za to na uwagę zasługują odgłosy z trybun, z których wreszcie słychać głośno i wyraźny doping. Podobnie rzecz ma się z odgłosami z tafli. Najbardziej spodobał mi się odgłos krążka trafiającego w słupek (według bramkarzy jest to najcudowniejszy dźwięk jaki można usłyszeć) lub bandę za bramką.

No, skoro oprawę wizualną i akustyczną mamy już za sobą, weźmy się za rozgrywkę i zmiany, które w niej zaszyły. Szczerze mówiąc przez pierwsze kilkanaście minut nie wiedziałem co się dzieje. Coś mi ta gra wydawała się za wolna w porównaniu do NHL 98. Dopiero po tych kilkunastu minutach zajarzyłem o co biega. Zawsze przecież zarzucałem NHL 98, że jest mało realistyczne; w NHL 99 to oskarżenie staje się już bezsensowne! Fakt, w NHL 98 grało się bardzo przyjemnie, ale działo się to właśnie kosztem realizmu. Wiele elementów w tej grze było, delikatnie mówiąc, śmiesznych. W NHL 99 niektóre rzeczy oskarżycie zapewne o to, że są trochę toporne, ale to tylko złudzenie spowodowane tempem akcji w NHL 98. Autorzy NHL 99 postarali się tym razem o cztery poziomy trudności. Dwa pierwsze (Beginner i Rookie) to coś w sam raz dla lesczy. Nawet koleś, który widzi po raz pierwszy na oczy klawiaturę, powinien bez problemu poradzić



sobie z komputerowym przeciwnikiem. Przykre wpadki zaczynają się zdarzać na Pro. Głównie za sprawą bramkarzy, bo z grą w środku raczej nie ma kłopotów. Dopiero goalie to przeszkoda trudna do pokonania - w końcu w hokeju dobry bramkarz to jakieś 95% sukcesu. Za to wystarczą dwie akcje pod naszą bramką i jesteśmy dwa do kółka w plecy. Ale to jeszcze małe piwo w porównaniu do poziomu All Star. Tutaj komputer to cholernie wymagający przeciwnik. Często zdarzało mi się tak, że myślałem byłem jeszcze przy poprzedniej akcji w tercji obronnej przeciwnika, a już dostawałem bramkę. Skubany, gra bardzo szybko i pomysłowo, a w dodatku piekielnie skutecznie. W zasadzie to na niego istnieją tylko dwa sposoby. Albo grać tak jak on, czyli krótkimi, szybkimi podaniami (zero myślenia!; zastanawiasz się = tracisz krążek!). Albo bronić się, modląc się, aby nasz goalie nie puścił szmaty, i grać z kontry.

Aha, nie dajcie sobie za wszelką cenę założyć zamka, bo wtedy to tylko możecie patrzeć jak komputer ślicznie go rozgrywa i ładuje nam kolejną bramkę. W tej grze praktycznie wszystko składa się na ten zdumiewający realizm. Począwszy od zachowania krążka. Jak zapewne pamiętacie, w NHL 98 strzały były jakieś takie flegmatyczne i anemiczne, natomiast w NHL 99 można przypieprzyć prawdziwą bombę. Często po takim strzale roztrząskuje się pleksi za bramką. Podczas strzału jest wyświetlana na środku ekranu (oczywiście na dole) siła strzału, a po jego oddaniu pojawia się jego prędkość w

milach. Prawdę mówiąc nie chciałbym się znaleźć na linii krążka lecącego z prędkością 90 mph. Fajna sprawa to możliwość podnoszenia gumy. Takie wystrzeliwanie krążka w powietrze przydaje się szczególnie przy grze w Shorthanded lub jeżeli chcemy zmienić piątkę. Po prostu wystrzelujemy krążek w kierunku tercji przeciwnika i wtedy zarabiamy cenne sekundy potrzebne na zmianę. Czasami też warto strzelić taką „lejącą” gumę w goalie. Może on mieć kłopoty z jego złapaniem, a jeżeli jest tam jeszcze nasz hokeista czyhający na dobitkę... Super realistycznie zachowuje się również krążek podczas uderzenia w zawodnika lub bandę. Odbija się on jak najbardziej zgodnie z prawami fizyki. „Prawdziwie” bronią bramkarze. Czasami oczywiście przydarzają im się błędy, ale ogólnie bronią pewnie i strzelenie im bramki na All Star to nie lada wyczyn. W sumie jedyny chyba na nich sposób to dobitki albo szybkie rozegranie krążka przed bramką. Z goalie wiąże się jednak jedyny nieprawdziwy element gry. Mianowicie bramkarz często po naszym strzale odbija krążek przed siebie. Co się wtedy dzieje? Przejmuje go obrońca i zamiast tak jak prawdziwy wyjechać z nim lub wystrzelić gumę w przód, to w NHL 99 obrońca jak gdyby nigdy nic podaje do goalie!!! Dla mnie to skrajny idiotyzm. Tym bardziej, że spróbowałem zrobić to samo pod swoją bramką i skończyło się to „swojakiem”! Zresztą co ja się będę rozpisywał o szczegółach! W tej grze

sporna sprawa (z reguły chodzi oto czy bramka była zdobyta w prawidłowy sposób), podjeżdża do niego arbiter i wspólnie oglądają powtórkę tego zdarzenia. Cool! Szkoda tylko, że nie podłożono jeszcze ich głosów, byłoby ciekawiej. Skoro jesteśmy przy arbitrach, to musimy wspomnieć, że tym razem możemy ustawić sobie, czy wolimy sędziów międzynarodowych, czy tych z NHL. Różnica jest taka, iż ci z NHL są mniej restrykcyjni i dopuszczają do bardziej ostrej gry. Dopiero na powtórkach widać ile oni puścili fauli bez konsekwencji. Za bardzo duży plus NHL 99 należy uznać zniknięcie tych przeklętych kar za interference. Można co prawda taką załapać, ale tylko pod warunkiem, iż potraktuje się kijem bramkarza. W inny sposób nie da rady, i całe szczęście. W bardzo ciekawy sposób rozwiązano moment powrotu hokeistów z ławki kar na lod. W NHL 98 moment ten sygnalizował bramkarz stukaniem kijem o taflę. Natomiast w NHL 99 w momencie powrotu zawodnika na lodowisko, w górnym, lewym rogu pojawia się okienko, na którym to widać. Podobnie dzieje się, kiedy zdejmujemy goalie z bramki.

Dość mieszane uczucia mam co do walk toczonych na lodzie. Z jednej strony są one banalnie proste, ale z drugiej można w nich robić uniki i zadawać trochę więcej ciosów niż rok temu. Wreszcie też nie bije się kto popadnie, tylko walczą między sobą



wszystko jest realistyczne (no poza tymi podaniami). Każda akcja, każdy bodik, każdy strzał i podanie, a nawet wznowienia są straaaaaaszliwie prawdziwe.

Jeszcze dwa słowa o sędziach i karach. W zapowiedziach EA Sports przechwalała się, że w NHL 99 będą „video judge”, czyli kolesie, którzy na meczach NHL rozstrzygają sporne sprawy za pomocą zapisu wideo. I faktycznie są. Siedzi sobie taki pacjent między ławkami kar i wpatruje się w monitor. Kiedy jest jakaś

„fighterzy”. Właśnie w NHL 98 rozśmieszało mnie to, że bil się każdy z każdym. Tak jak już wspomniałem, walki są komentowane, co dodaje jeszcze im klimatu, a po walce zwycięzca unosi tryumfalnie ręce do góry.

OVERTIME

Przyszła czas, aby odpowiedzieć na pytanie zawarte w tytule: czy NHL 99 jest najlepszą grą? W kategorii gier sportowych nie mam wątpliwości. Dla mnie jest to po prostu kult! Przyпускаjąc, że dla wszystkich fanatyków NHL również. Realizm tej produkcji jest wręcz zabijający i chyba lepiej być nie może (no dobra, mogą zniknąć te podania do bramkarza). Każdy element NHL 99 jest perfekcyjny (lub prawie) i gracz może choć przez chwilę czuć się jak gwiazda NHL. Jeszcze nigdy nie miałem tak wielkiej ochoty postawić 10 jak teraz! Istnieją tylko dwa problemy: jak ta gra spodoba się hokejowym laikom oraz wysokie jak na nasze warunki wymagania sprzętowe. Nie sugerujcie się przypadkiem tym co jest napisane w stopce. Powiem szczerze, że na moim P200MMX z 32RAM i 3Dfx, kilka razy niemiło zgrzytnęło... No, ale świat idzie do przodu i niestety ma w d... jaki jest obecnie standard sprzętowy w Polsce. Zakończę to w ten sposób: jeżeli kochasz hokej, to przed oceną końcową wstaw jeszcze cyferkę 1. Natomiast jeżeli nie wiesz co to jest „spalony na niebieskiej”, to uznaj, że takiego tytułu w ogóle nie ma. Chociaż dla mnie NHL 99 to coolest game on earth, bo ta gra to zdumiewający realizm...

EA GAMES		Producent: EA SPORTS	
Wymagania:		Dystrybutor:	
P166, 16RAM, WIN 95/98, CDx4, SVGA, CDx4, Direct X 6		IPS tel.(022) 6422766	
Internet: http://www.easports.com			

Newman Haas Racing

CARTy raz jeszcze...

I znówu nieubłagane przeznaczenie (w osobie Naczelnego) wcisnęło mnie w kokpit bolidu formuły IndyCar/CART i polecilo - znając moją niezwykłą zdolność jeżdżenia dokładnie na krawędzi szaleństwa - zdobywać najwyższe laury, po czym... oczywiście spisać swoje pamiętniki przybliżające ten akurat epizod mojego życia. Czyli, proszę - recenzję... Jako że zaś z TAKIM autorytetem się nie dyskutuje - chcąc nie chcąc zakasałem rękawy (w grudniu!?) i jako swoiste Wunderwaffe (he he: tyle różnych Grand Prix w życiu się zdobyło...) „wyszedłem” w wyścigowy świat kolejnej po Formuła 1 „tematycznej” gry wydanej przez Psygnosis - gry o (nie)wiele mówiącej nazwie Newman Haas Racing.

GEM.INI

Ano właśnie - cóż znaczy owo zapewne dla większości enigmatyczne „Newman Haas”? Najprościej - to nazwa jednej ze stajni formuły CART, notabene trzykrotnego mistrza tej motocyklistyki (ostatnim razem - w 1993 - dzięki łatwiej zapewne kojarzonemu Nigelowi Mansellowi; wcześniejsze dwa czempionaty są zasługą rodzinki znanych skądinąd graczom Andrettich - ojca: Mario w '84 i syna: Michaela w '91...). Nie to jednak jest najistotniejsze. Ciekawsze bowiem dla komputerowych „ścigantów” zaprawionych w bojach toczonech na torach pod sztandarami Formuła 1 może być to, że zasiadając za kierownicą Newman Haas Racing poczują się wręcz jak w domu! Co jednak wcale nie znaczy, że poczują się dobrze... Studio 33 wprowadziło (to ludzie odpowiedzialni bezpośrednio za zaistnienie tego, o czym mówimy) poprawiło nieco engine F1, dostosowując go do „klimatu” wyścigów CART, jednak... No cóż - podobieństwo jest wyraźnie zauważalne! Dlaczego zaś jest to aż tak ważne? Dlatego, że - niestety - od daty premiery „pierwszej części” zdążyło upłynąć już ponad... 1,5 roku, co jak dla gier stanowi przecież bez mała epokę!

No, nietrudno jest zgadnąć co też teraz zostanie poruszone. Jako jednak, że i tak wszyscy już zdążyli domyślić się, jak też może prezentować się taka „odkurzona” grafika - nie zamierzam dodawać niczego ponad to, że... widywałem już... gorsze! Ha, niespodzianka! No, oczywiście widywałem już również i lepsze (chociażby w pokrewnym aktualnej CART Precision Racing), ale to rozumiałe. Zresztą: to nie oprawa wizualna jest w przypadku tego typu

gier najważniejsza! Niezrozumiale, więc: kompletnie niewiarygodne jest jednak coś zupełnie innego - dlaczego, u licha, nie poprawiono tego, co w rzeczy samej stanowi podstawę powodzenia (bądź jego braku...) SYMULATORÓW - jak najdokładniejszego oddania realiów wyścigów?!

A tak, niestety, lecz bez cienia wątpliwości jest! Swoją drogą - pamiętam zdziwienie, jakie przeżyłem czytając zdanie z recenzji Formuła 1, pióra niejakiego AtusitO GorO: „Dlaczego przy 200 km/h „pod prąd” czołowe zderzenie nie powoduje żadnych konsekwencji?”. A dlaczego ja o tym wspominam? Ano - po prostu - w dalszym ciągu mamy ten sam problem - przytarcie się o



bandę (lub przeciwnika) nie ma żadnych negatywnych skutków! Zresztą co tu mówić o przytarcia, skoro nawet bez przedniego „skrzydła” bolid rwie bez problemów do przodu i -



Plusy:

- całkiem niezła, szybka grafika
- niezły design torów i bolidów

Minusy:

- długo by tu wymieniać... ogólnie: wszystko oprócz plusów

Ocena:

4

co więcej - spokojnie mieści się w lukach?! Nawiasem mówiąc, by wpaść w poślizg, należy naprawdę się starać; to nie rewelacyjne Grand Prix Legend, gdzie zbyt gwałtowne... nie - zbyt mało subtelne przyspieszenie na jedyne dawalo taki poślizg, że... W przypadku Newman Haas zaś... ech!

Nie to jednak jest najgorsze - ostatecznie wystarczy przestawić się z „rzeczywistych” (choć może należałoby napisać: prawdopodobnych) symulatorów na wyścigowe zręcznościówki i byłoby po problemie; ostatecznie nie każdy lubi przez trzy dni uczyć się skręcać, ale... No i właśnie: kolejny problem to kompletnie idiotyczne zachowanie przeciwników. Tu doprawdy ciężko powiedzieć coś pozytywnego. Bo i jak, gdy guzy jeżdżą po wyuczonej linii, pukają sami w siebie (oczywiście bez wymiernych skutków), a co najbardziej frustrujące - nie widzą naszego bolidu?! Efekt końcowy? Bezproblemowe zwycięstwa na Superstar, na torze w Vancouver (tor miejski - więc i „odpowiednio” niebezpieczny), z liczbą okrążeń ustaloną na 7 i - co najzabawniejsze - po starcie z ostatniej pozycji siatki. No, na litość!... Bez przesady - taka konfiguracja to powinno być zabójstwo! A jest... kompletny brak emocji.

Czy w obliczu ujawnionych faktów (lustracja?) może więc dziwić dość niska (jak na parę - jakiegokolwiek „automobil” plus wyżej podpisany) ocena - 4? Jak inaczej jednak można ocenić coś, co wprawdzie aspiruje do miana symulatora (w dodatku - jak utrzymywane jest na autorskiej stronie Newman Haas Racing - niezwykle realistycznego i, o ironio!, wymagającego), lecz w istocie nie jest nie tylko symulatorem, lecz wręcz słabą, mało emocjonującą zręcznościówką?! Zresztą: taką ocenę zaproponował również drugi z redakcyjnych symulantów - niejaki McDrive, który - co ciekawe - już po kilku chwilach zmagania z NHR prosił pokornie bym pozwolił mu dać sobie spokój! To zaś mówi samo za siebie. ■

U-ACTION!		Producent: Studio 33/Psygnosis	
Wymagania: P133, 16MB RAM, W' 95, CDx4, karta muzyczna		Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 258171	
Internet: http://www.psygnosis.com			
INFO			

Shogo: Mobile Armor Division

Wielkie oczy

Opinie odnośnie czegoś kryjącego się pod nazwami manga czy anime można generalnie podzielić na dwie skrajności: albo ktoś to zjawisko uwielbia, albo nienawidzi. Być może jest jeszcze całkiem pokaźna grupa osobników, którym jest po prostu wszystko jedno, ale u znacznej części z nich wynika to po prostu z niewiedzy - jeśli ktoś z was jest obojętny jak najbardziej świadomie, to przepraszam, ale takie jest już niebezpieczeństwo wszelkich uogólnień. Napisałem zresztą „być może” nie bez powodu - z obserwacji najbliższego otoczenia Redakcji wynika bowiem niezbita teza pierwsza, której i ja sam nie jestem zresztą zaprzeczeniem.

MCDRIVE

Wprawdzie do fanatyków w żadnym wypadku nie należę, ale nie będę ukrywał, że wołę grafikę wywodzącą się z kraju kwitnącej wiśni, niż podarowaną przez dobrego

wujka Sama. Tym razem jednak, mimo iż gra pochodzi od maniaków McDonalda i CocaColi, czeka nas parę niespodzianek. Zwiastuje jej już zresztą samo pudełko, na którym oprócz nazwy Shogo pojawiają się jakieś czarne „krzaczk”. Ktoś nie przygotowany może ich zresztą nie zauważyć, ale wytrenowane oko zarówno tępicielea skośnokkich, jak i zagorzałego ich fana bez

trudu zgadnie czym one są w rzeczywistości. Całkowity maniak może nawet będzie w stanie je odczytać, ale ilu takich jest... U nas nawet Jedi się poddał! W każdym razie wynika z tego, że wuj Sam postanowił potajemnie zmienić barwy klubowe tudzież sam zasmakował w wielkich oczach, wielkich robotach, wielkiej i dopracowanej fabule, czy wielce pięknych przedstawicielkach płci pięknej o kształtach w piękności nie mających sobie równych...

Odstawmy jednak powody na bok, liczy się bowiem efekt, który zdaniem wielu osobników jest najlepszym FPP, jakie ujrzało dotychczas światło dzienne - nie wyłączając z tego ani Unreala, ani Quake'a 2. Sam wprawdzie stoję na

stanowisku, że są to po prostu tytuły zupełnie różne, ale jeśli brać pod uwagę sposób przedstawienia akcji, to coś w tym jednak jest...



**DEMO
NA CD
12/98**

Plusy:

- fabuła, fabuła i jeszcze raz fabuła!!!
- typowo japońskie przywiązanie do szczegółów
- grafika mogąca konkurować z najlepszymi
- symulator mecha i FPP w jednym
- stopień zanurzenia się w świat gry
- piękne utwory
- pozostanie w konwencji anime
- wyraźnie zarysowane postacie
- normalne podejście do tematu krwi
- bardzo różnorodne uzbrojenie
- niegorszy multiplayer

Minusy:

- dla niektórych fakt, że nawiązuje do anime...
- lubi dużo gwałcić, ale nie więcej niż Unreal

Zdaje sobie oczywiście sprawę ze znaczenia tych słów, ale fakty są niestety (na szczęście) faktami. Wprawdzie Unreal wygląda nieco lepiej (choć na Rivie TNT w 1280 na 1024 nie jest to już takie oczywiste, aczkolwiek w naszych warunkach trudno tu mówić o okoliczności łagodzącej), Quake ma znacznie lepszą bazę do pojedynków w Sieci, ale jeśli chodzi o otoczkę, to obydwa tytuły są po prostu male. Opisanie historii postaci, które nie są już li tylko bezimiennym Marines czy zapomnianym więźniem, podanie najważniejszych wydarzeń z historii, czy choćby stenogram z przesłuchania jednej z kluczowych postaci - wszystko to tworzy KLIMAT, pisany nie tylko przez duże K, ale po prostu cały oddany za pomocą wielkich liter. Dobra, ktoś może powiedzieć, że taki Unreal czy Kwak także stawiały przed graczem jakieś zadanie do wykonania, a przecież i w Shogo czeka nas, jako Sanjuro, misja oczyszczająca. Co w tym przelomowego? Otóż w poprzednich tytułach na tym się cała fabuła na dobrą sprawę kończyła, do samych gratulacji końcowych robiliśmy to samó. Natomiast w tytule Monolithu jest to jedynie wstęp, po którym następuje zarówno znane ze szkolnych wypracowań rozwinięcie jak i zakończenie. Zresztą już pobieżne przejrzanie znajdujących się tu gdzieś w pobliżu historii głównych bohaterów sugeruje parę możliwych „spieć”, żeby choćby wspomnieć o romansach Sanjuro z obydwojoma córkami Admirala, czy jego mocno niejasne zeznania po powrocie z pewnej niefortunnej misji... Wszystko to otwiera bardzo duże możliwości dalszego gmatwania, a możecie mi

Ocena:

9



wierzyć, że są one skrzętnie wykorzystywane, przez co jest to nie tyle zwyczajna strzelanka, co raczej komputerowa wersja jakiejś kosmicznej sagi, gatunku jakże dla japońskich rysowników popularnego. Tyle tylko, że nie ograniczamy się li tylko do jej oglądania, ale sami w niej uczestniczymy.

Zresztą zanurzenie się w świat gry jest o tyle pełne (już od samego początku), że nie uświadczysz się w niej na przykład typowych briefingów czy wyboru uzbrojenia przy pomocy menuśków. Wybieramy New Game i stajemy się po prostu Komandorem Sanjuro, co oznacza, że aby dowiedzieć się czegoś o pierwszej misji, musimy dostać się o własnych siłach do pokoju odpraw! Wprawdzie na sam jej przebieg wpływu już nie mamy (no, może poza możliwością zabicia Admirala czy zaatakowania chroniących go żołnierzy, co na dalsze nasze dzieje wpływa bardzo znacząco, a w dodatku na tyle gwałtownie, że czas, jaki nam pozostał, zostanie wypełniony pojedynkami z innymi żołnierzami UCASFJ, ale i tak nie mają one postaci jakiegos filmiku, bo jedyna zmiana to przejście kamery na widok z trzeciej osoby - cały czas jesteśmy więc w świecie gry! Można



Po prawej:
Grafika równie dobra, jak fabuła - rzadkość w świecie FPP!



Stenogram -

Zarzeczona Commandera Sanjuro Makabe po powrocie z misji na Avernus zakończoną utratą skrzydłowych Toshiro Makabe, Baku Ogata i Kura Akkaraju, usłyszeliście zginionych, prawdopodobnie martwych:

CDR Brown: Napisał pan w swoim raporcie, że został pan trafiony, zacytuję, przez „niezwyrodnioną potężną broń energetyczną”...

CDR Makabe: Tak jest.

CDR Brown: A następną rzeczą, jaką pan pamięta, było ocknięcie się w swoim MCA leżącym na ziemi z uszkodzonymi systemami wizyjnymi...

CDR Makabe: Tak, słuchaj, już to raz przerabialiśmy.

CDR Brown: To standardowa procedura, Komandorze. Co stało się później?

CDR Makabe: Jak już wyjaśniłem, usłyszałem jakieś dziwne śpiewy.

CDR Brown: Które zidentyfikował pan jako głos Komandora Makabe, znaczy się pańskiego brata.

CDR Makabe: To brzmiało jak on, ale nie widziałem zbyt dobrze, więc nie byłem pewien.

CDR Brown: A później otworzył pan ogień w MCA Komander Akkaraju?

CDR Makabe: Nie „otworzyłem ognia” w nią. Myślałem, że to był MCA typu Assassin. Usłyszałem jakieś poruszenie i obróciłem się. Musiała leżeć na ziemi próbując wstać, ponieważ nie widziałem jej głowy. Wyglądała jak Assassin.

CDR Brown: Komandorze Makabe, MCA typu Shogo Assassin wygląda zupełnie inaczej niż UCA Enforcer. Wydaje się niemożliwe, by mógł pan oba te typy ze sobą pomylić.

CDR Makabe: Mówiłem już, że moje wskaźniki były uszkodzone...

CDR Brown: I otworzył pan ogień bez zastanowienia, bez brania pod uwagę konsekwencji?

CDR Makabe: Tak.

CDR Brown: Czy Komandor Akkaraju odpowiedział ogniem?

CDR Makabe: Nie.

CDR Brown: A mimo to kontynuował pan...

CDR Makabe: Obróciłem się, zobaczyłem Assassina i otworzyłem ogień. To nie był... Nie wiedziałem, że to była ona.

CDR Brown: Tak pan zeznał...

CDR Makabe: Kochałem ją. Nie mam zwyczaju strzelać do osób, które są mi bliskie.

CDR Brown: Pańskie podejście do tego wywiadu będzie zanotowane, Komandorze.

CDR Makabe: Tak to nazywacie? Wywiad? Mi to wygląda raczej na przesłuchanie.

CDR Brown: W którym momencie został pan zaatakowany przez swego brata?

CDR Makabe: W momencie, kiedy strzeliłem w Kura'ę. Oślepił mnie i powalił na ziemię.

CDR Brown: Czy powiedział cokolwiek?

CDR Makabe: Tylko to co tam śpiewał. Brzmiało to jak gadanie od rzeczy.

CDR Brown: Co stało się później?

CDR Makabe: Toshiro przytrzymał się do strzału we mnie, kiedy nadszedł wstrząs.

Otworzyła się ziemia i oni zniknęli, tak po prostu. Wszyscy.

CDR Brown: Co pan w tym momencie zrobił?

CDR Makabe: Stałem na krańcu rozpadliny, żalując, że nie mogę widzieć lepiej.

CDR Brown: Czy zbliżenie się do rozpadliny nie było niebezpieczne, biorąc pod uwagę stan systemów optycznych pańskiego MCA?

CDR Makabe: Nie obchodziło mnie to.

CDR Brown: Lecz...

CDR Makabe: Trzy najważniejsze osoby w moim życiu... one po prostu odeszły, Komandorze. Po prostu odeszły.

wprawdzie narzekać na fakt, że nie da się tu niczego dodawać do siebie, ale po pierwsze w ilu grach FPP coś takiego istnieje, a po drugie - nasz bohater jest na tyle optymalnym połączeniem bez troski i służbiowości, że poprawienie jego dialogów graniczyłoby z cudem.

A propos dialogów - dobrze, że w przyszłości nie ma służby kuchennej czy sprzątania sanitariatów, bo wtedy musiano by dodać broń numer 11 - połączenie obieracza do ziemniaków ze szczoteczka do zębów...

Dobra, historia historią, dopracowanie szczegółów także do plusów zaliczyć można, ale to nie wszystko - jest przecież jeszcze taki mały szczegół, jak sam przebieg misji, dostępne uzbrojenie, przeciwnicy, słowem - walka. Nie ma się na szczęście co martwić na zapas - nie dość, że trzyma bardzo wysoki standard, to jeszcze wnosi do kanonu parę miłych dodatków. Przede wszystkim połączenie w jednym tytule symulatora wielkich maszyn

kraczących (choć dużo prostszego niż na przykład w MechWarriorze) z chodzeniem na piechotę. Niby, o ile mnie pamięć nie myli, coś podobnego już kiedyś się pojawiło, to jednak dotyczyło to tylko walki w otwartym polu. A tutaj mamy zarówno rasowego FPP, jak i przyjemne walki robotów (wszelkie podobieństwo do książki „Bajki robotów” jest czysto przypadkowe). I żeby nie było niedomówień, powtórzę jeszcze raz opinię z początku artykułu - wszystko na bardzo wysokim poziomie, z grafiką mogącą stawiać do pojedynku z najlepszymi. Już samo takie dwa w jednym może zaciekać, a w połączeniu z bardzo bogatą warstwą fabularną zapewni trwale zapisanie się w historii rozrywki, ale

przecież piszemy o walce. I żeby dłużej tego nie przeciągać - walka jest! W stylu, z którego Monolith słynie (patrz wiele mówiący już samym swym tytułem Blood), czyli krwawa i widowiskowa. Najciekawsze są zwłaszcza pojedynki naszego dziesięciometrowego



pancerza ze zwykłymi ludziami - ale oni mają w sobie... soku pomidorowego! Ale nie tylko ilości krzepnącego keczupu przemawiają na korzyść Shogo. Argumentem za jest również dopracowanie broni, nie tylko zresztą od strony historyczno-opisowej. Po pierwsze są one różnicowane, po drugie porządnie wyglądają, po trzecie widać, że działają, a po czwarte

Główne postacie



Sanjuro Makabe
Dorastał wraz ze swym bratem Toshiro pod czujnym okiem admirała Nathaniela Akkaraju, przyzwyczajony od dzieciństwa do armii w akademii. Jeszcze jako dzieciak zaprzyjaźnił się z Kura'ą, córką admirała, które to uczucie przerodziło się później w prawdziwy romans. W późniejszych latach został powszechnie poważanym dowódcą UCASF. Niestety, został oskarżony o pozostawienie na polu walki trójki swych skrzydłowych: Toshiro, Kura i Baku, którzy zostali uznani za zaginionych w akcji, prawdopodobnie nieżywych. Wpłynęło to oczywiście na jego nieskazitelną dotąd wizerunek, a co gorsza - podłamało jego wiarę w swoje umiejętności. Ostatnią deską ratunku dla jego kariery i wiary jest przydzielona właśnie przez admirała Akkaraju misja zabicia Gabriela.



Kathryn Akkaraju
Po śmierci swojej matki przysięgła, że nigdy nie użyje żadnej broni przeciwko innemu człowiekowi. Kiedy wszyscy jej bliscy wstąpili do UCASF jako żołnierze, postarała się o pozycję eksperta od komunikacji na pokładzie flagowego okrętu UCASF, Levatana, który przy okazji był dowodzony przez jej ojca. Jest bardzo inteligentna i lojalna, a na swojej robocie zna się jak nikt inny. Po tragedii na Cronus, której efektem było zaginięcie jej siostry, Toshiro i Baku zbliżyła się do Sanjuro, a co zaczęło się jako wzajemne pocieszanie, skończyło się na miłości.



Kura Akkaraju
W czasie swej kariery w siłach bezpieczeństwa zyskała sobie sławę jako wspaniały strzelec, geniusz taktyki i człowiek całkowicie oddany sprawie. Ból po śmierci matki przeżywała z taką samą determinacją, jaka charakteryzowała ją w walce. Znana wszystkim złością na ojca, który był temu winny, wynikała przy tym z jednego prostego faktu - sama także by powierzonego posterunku nie opuściła. Po skończeniu szkoły wojskowej zakochała się w Sanjuro, przyciągnięta przez jego beztrudnie podejście do życia równie mocno, co on jej dążeniem do doskonałości i poczuciem obowiązku.



Toshiro Makabe
Bardziej dotknięty stratą rodziców Toshiro, brat Sanjuro, był osobnikiem cichym, typem samotnika preferującego swoją własną wyobraźnię nad towarzystwo innych. Zdawał sobie sprawę z popularności swego brata, jego pewności siebie, ale nigdy nie był o to zazdrosny - aż do momentu, gdy Sanjuro i Kura się w sobie zakochali.



Hank Johnson
Jego życiowym marzeniem było zostać pilotem UCASF, ale niestety dziedziczna przypadłość nie pozwoliła mu na zaliczenie testów fizycznych. Obecnie wraz ze swoją żoną zajmuje się obsługą stacji należącej do Andra Biomechanics monitorującej aktywność wulkaniczną w opuszczonym mieście Avernus. Ciągle jednak marzy o szansie zostanie bohaterem.



Baku Ogata
Zawsze był na końcu stawki, jednak zmieniło się to diametralnie po zaprzyjaźnieniu się z Sanjuro i Toshiro w wojskowym sierocinisku, gdzie wszyscy razem dorastali. Podobnie jak Sanjuro, także i on darzył Kura'ę uczuciem, ale trzymał to w sobie i nigdy jej tego nie okazał.



Ryo Ishikawa
Spadkopierca potężnego imperium Shogo Industries, jest człowiekiem sprytnym i niezwykle pomysłowym. Z jego wyrafinowaną przebiegłością może się równać jedynie jego własna bezwzględność.



Admirał Nathaniel Akkaraju
Śmierć jego małżonki była punktem zwrotnym w jego karierze. Poprzez odmowę opuszczenia swego posterunku w czasie ataku terrorystów na bazę, gdzie się znajdowała, ugruntował swoją reputację człowieka stawiającego na pierwszym miejscu swój honor, otrzymał także stopień Admirała. Swoim czynem zraził jednak do siebie jedną ze swych córek, Kura'ę, która przerzuciła całą winę za śmierć matki na jego barki. Jego druga córka, Kathryn, stanęła jednak w jego obronie, wiedząc, że nie miał po prostu innego wyjścia. Smutek po śmierci żony zmienił także jego psychikę: z dumnego ojca i szlachetnego oficera, którym był wcześniej, stał się twardym w objęciu, zimnym służbistą ściśle przestrzegającym regulaminu.



prostu czyste, głośne, klimatyczne i jak najbardziej na miejscu, więc czegoż chcieć więcej?

Tym oto sposobem dotarliśmy do końca tego wielkiego dzieła, pozwolę więc na parę refleksji, moim zdaniem niezbędnych jako uzasadnienie oceny - jeśli ktoś dotrwał aż do tego momentu, to i przetrzyma już wszystko, łącznie z moimi dalszymi

dysponują odpowiednio odjazdowymi efektami działania. Wybuchów jest furset, są odpowiednio wystrzałowe i realistycznie wyglądające. Moim skromnym zdaniem te zaserwowane w Unrealu wyglądają przy nich co najwyżej biednie... Zresztą nawet Quake wychodzi z bezpośredniego porównania, o ile mnie pamięć nie zawodzi, jakoś tak na tarczy. Liczba efektów cząsteczkowych po prostu powala! Nawet standardowa wizytówka Nierealnego, czyli niebo, tu nie wygląda gorzej, także zrobiono je z paru warstw, a i reszta rozwiązań wcale gorza nie jest! No i podobnie jak w Unrealu nie ma problemów z otwartymi przestrzeniami...



Równie odjazdowe są bodźce atakujące uszy. Niby te śpiewane nie każdemu muszą się podobać, a na zagorzalych przeciwników wszystkiego co japońskie początkowy utwór towarzyszący intro (typowo dla animacji uprawianej przez potomków samurajów wykonywany przez słodko brzmiącą przedstawicielkę plci pięknej) podziela pewnie gorzej niż czerwona płachta na byka, ale dla pozostałych - istny odjazd! Zwłaszcza w połączeniu z pokazem możliwości engine'u. Jedyna tych słodkości wada, to niemożność ich posłuchania bez pomocy komputera... O odgłosach strzałów, wybuchów, jakości mowy rozpisywać się nie będę - są po

U góry:
Jeśli tak ma wyglądać
manga to ja ją Kocham!:)

wypocinami, a jeśli ktoś odpadł, to jest mu w końcu i tak wszystko jedno. Ostatnimi czasy zauważyć można triumfalny pochód wszystkiego co japońskie. Wydaje się to jeszcze normalne w przypadku takiego Final Fantasy, które jest w końcu tytułem wywodzącym się z tamtejszego kraju, ale jeśli po tego rodzaju środki sięgają Amerykanie, to jest to już nieco dziwne... Ale przy tym jak najbardziej pozytywne, gdyż dbałość o szczegóły, obowiązkowy rys historyczny, dokładnie zdefiniowane postacie - wszystko to jest przecież tym, co tygrysy lubią najbardziej. Niby nie wszystkim wielkie oczy muszą odpowiadać, ale w końcu kto powiedział, że nie można tego wszystkiego umieścić w bardziej





standardowej dla typowego przedstawiciela zachodniej cywilizacji? Przecież nie każdego rajcuje tylko bezsensowna rzeź dla samej rzezi, a nie

tak nie wpływa na chęć do grania, jak wciągająca fabuła. To ona jest przecież największym atutem Shogo, mimo iż oprawa wcale innym tytułom nie ustępuje. Jest to zresztą o tyle dziwne, że to dopiero drugie podejście Monolithu do FPP, a przecież wcześniejszy Blood wcale w tym względzie nie szokował... Ale jak widać, nie tylko Id zna się na 3D, nie tylko Epic zna się na niebie.



U góry:
Z taką głową żaden wróg niestraszy.

Mechy



Armacham Ordan Advanced Series 7

Opracowany w każdym calu kawałek śmiertelności żelastwa, stanowi perfekcyjne połączenie szybkości i pancerza, dzięki czemu dobry pilot siedzący za jego plecami może sobie poradzić praktycznie z każdym napotkanym przeciwnikiem. Bardzo szybki w formie pojazdu, w każdym razie szybszy niż Enforcer, ale zostało to niestety okupione mniejszą zwrotnością.



UCA Enforcer Mark VII

Drugi z modeli uniwersalnych, dysponujący jednakże mocniejszym pancerzem. Inżynierom udało się przy tym zachować dość dużą manewrowość i szybkość. Dobry wybór dla osobników pragnących mieć sucho i pewnie w każdej sytuacji, nawet w tych trudniejszych dniach.



Shogo Akuma series 12

Tym razem coś dla szybkobiegaczy: model lekki, szybki i dysponujący wspaniałą manewrowością, idealny we wszystkich sytuacjach, gdzie skryte podejście i szybkie odejście są ważniejsze niż czysta wytrzymałość. Idealny wybór dla osobników preferujących walkę podjazdową nad wpadanie w sam środek zawieruchy, albo wysłanych na zwiad.



Andra 25 Predator

Odpowiedź na pytanie co zrobić w szczególnie ciężkie dni. Potężny pancerz połączony z odpowiednim wyglądem wpływa na wrogów równie skutecznie co wiązka rakiet. Niestety - coś za coś, więc na zbytnią szybkość nie ma co liczyć, ale kto by w czymś takim chciał uciekać?

Wybrana broń osobista



Kawamori A74

Pistolet znany ze swojej niezawodności i prostoty. Amunicja, której „używa”, została opracowana specjalnie w celu wyeliminowania zacięć broni i posiada wystarczającą siłę przebicia by stanowić zagrożenie dla lekku opancerzonych celów.

Amunicja: 10 mm AP
Sposób podawania: wymienny magazynek na 10 naboji
Waga: 1,13 kg
Długość: 216 mm



Vollmer GA-14

Strzelba strzelająca zaawansowanymi technologicznie nabojami śrutowymi, zapewniającymi dużą celność przy działaniach na bliskich odległościach. Pierwotnie przeznaczona jako wsparcie dla małych grup mających powstrzymać ataki dużo większych sił wroga.

Amunicja: nabój śrutowy
Sposób podawania: wewnętrzny magazynek rurowy na 7 naboji
Waga: 4,2 kg
Długość: 930 mm w stanie rozłożonym, 710mm złożona



Aegis AT-A4

Prosta, lekka i niewielkich rozmiarów broń szturmowa, co dzięki wykonaniu w układzie bullpup nie zostało jednak osiągnięte kosztem obniżenia celności. Dzięki zamontowanemu granatnikowi stanowi także bardzo dobre narzędzie wsparcia. „Używa” naboju typu 4.73 AP ze stopowym rdzeniem oferujących dobrą penetrację, granatów implozyjnych podwójnego przeznaczenia (HEDP) oraz granatów flash-bang typu K12 „Wump” z zapalnikiem czasowym.

Amunicja: 4.73 mm AP, granaty implozyjne HEDP, granaty ogłuszające K12 „Wump”
Sposób podawania: wymienny magazynek na 30 naboju
Waga: 4,52 kg
Długość: 785 mm



Skalla Arms M25

Strzela przy otwartej głowicy, co pozwala na bardzo skuteczne jej chłodzenie, ale odbija się na niewielkiej celności. Mimo to, dzięki bardzo dużej szybkostrzelności, niewielkim wymiarom i małej masie, niwelującym tą wadę, używana jest bardzo często.

Amunicja: 9mm AP
Sposób podawania: wymienny magazynek na 30 naboju
Waga: 2,92 kg
Długość: 548 mm

Wybrane uzbrojenie MCA



Celster AS-18

Łączy wysoką szybkostrzelność z ładunkami pulsacyjnymi klasy K10, stanowiąc efektywne uzbrojenie we wszelkich operacjach w terenie zabudowanym.

Amunicja: ładunki pulsacyjne klasy K10
Sposób podawania: źródła energii wystarczające na 30 strzałów
Waga: 272 kg
Długość: 4,5 m



Vollmer VK-75

Strzelba skupioną wiązką materii zapewniającą wysoką celność i zdolność penetracyjną. Wykorzystywana głównie jako broń przeciw celom dobrze opancerzonym.

Amunicja: ładunki materii klasy RS
Sposób podawania: metalowy pas na 30 ładunków
Waga: 312 kg
Długość: 2,7 m



Lodenarms M00-4

Wyrzutnia rakiet, strzelająca salwami zapewniającymi duże natężenie ognia na wszystkich dystansach.

Amunicja: 181 kulowa pociski wielogłowicowe
Sposób podawania: wewnętrzny
Waga: 1250 kg
Długość: 4,2 m



MT-101

Zaawansowany przenośny system artyleryjski.

Amunicja: naboje kalibru 105 mm
Sposób podawania: wymienny magazynek na 30 pocisków
Waga: 760 kg
Długość: 5,1 m

Jeszcze tylko kwestia oceny - bo choć uzasadnienie już jest, to wciąż się jeszcze waham między dziewiątką a dziesiątką. Sama oprawa predysponuje li „tylko” do dziewiątki, ale fabuła... Tylko czy fakt, że mamy do czynienia z grą (umownie) FPP, której fabuła wystarczyłaby na parę przygódówek, jest wystarczającym powodem do przyznania drugiej w historii CD Action dziesiątki? Cóż, najlepiej byłoby oceny nie stawiać, ale że do tej pory stało się tak jedynie w przypadku Creatures 2, więc wystawić jednak trzeba. Dlatego też, biorąc na siebie (nie żeby nie było to konsultowane z innymi, ale to w końcu mój artykuł) całą odpowiedzialność, oznajmiam wszem i wobec, że jednak przy dziewiątce pozostanę - gdyby były plusy i minusy, to pewnie zdecydowałbym się na dziesiątkę z minusem, ale że ich nie ma, to jest niestety

tylko dziewiątka. Decyzja to tyleż ciężka, co jednak uzasadniona - w końcu rozbudowane fabuły już były, a poza tym dla znacznej części graczy styl anime jest niestety nie do przelknięcia... No i przed recenzentkim monitorem nie zebrała się aż taka grupka widzów, co w przypadku Unreal, co w końcu też jakimś wskaźnikiem jest.

PS: Dla fanów wiśni ocena na 10 jest oczywiście w pełni uzasadniona!!!

	Producent: Monolith Productions
	Dystrybutor: TopWare tel. (012) 3212
Wymagania: Win95/98, P166, 32mb RAM, Karla 3dfx lub Direct3D	Internet: http://www.lith.com

Microsoft Baseball 3D

Palant po angielsku

Baseball nie należy do dyscyplin szeroko rozpowszechnionych w naszym kraju, chyba że weźmiemy pod uwagę facetów używających kijów baseballowych w celu oszolenienia osób postronnych. Mimo wszystko obecnie w Polsce uprawia się baseball w 41 klubach sportowych. Trenuje tę dyscyplinę 1032 zawodników, w tym 212 seniorów, 200 juniorów (do lat 18), 220 kadetów (do lat 15) i 400 młodzików (do lat 12). W sumie znajduje się u nas 14 specjalnych boisk baseballowych, a uprawnienia sędziowskie posiada 38 osób. Co prawda, jak na 40 milionowe państwo liczby te nie brzmią zbyt dumnie, ale i tak zapewne wielu Czytelników będzie zdziwionych, że coś takiego na staropolskiej ziemi Piastów w ogóle się zadomowiło.

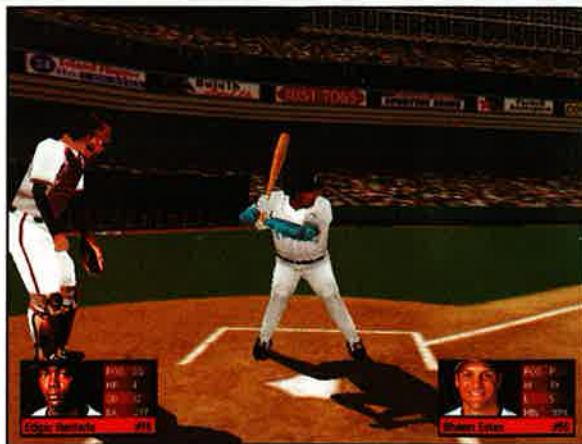
CZARNY IWAN

Co ciekawe, historia baseballu w naszej ojczyźnie wcale nie jest uboga i krótka. Już w 1921 pojawiły się pierwsze kluby sportowe. W roku 1960 powstał Polski Związek Piłki Palantowej i Baseballu. Organizacja ta zarejestrowała się w Europejskiej Federacji Baseballu jako ósma (nie licząc Tunezji) Europejska Federacja Narodowa. Obecnie w Polsce odbywają się turnieje baseballowe o randze europejskiej (np. Mistrzostw Europy w 1996 r.). Nasz kraj odwiedziła nawet głowa tego sportu, czyli Prezes Światowej i Europejskiej Federacji Baseballu, pan Aldo Notari. Jako ciekawostkę dodam tylko, że w Kutnie wybudowano wielkim nakładem sił i środków światowej rangi obiekt do gry w baseball. Wychodzi więc na to, że mimo niewielkiego zainteresowania młodzieży, baseball żyje w Polsce i ma się nawet dobrze. Jeżeli ktoś po tej niezamierzonej reklamie poczuł chęć spróbowania swoich sił w tej grze, będzie miał ku temu świetną okazję. Okazują się bowiem, że Microsoft w pakiecie gier sportowych, które ostatnio powstają pod jego egidą w ekspresowym tempie, uraczył odbiorców również dziełem zatytułowanym Microsoft Baseball 3D 1998 Edition.

Chyba największą przeszkodą dla naszej złotej młodzieży, uniemożliwiająca jej grę w baseball jest... nieznanostwo jego zasad. Ponieważ gra, nawet komputerowa bez znajomości odpowiednich reguł jest poważnie utrudniona, poniżej przedstawiam najważniejsze wiadomości, które musi posiadać i zrozumieć każdy nowy fan baseballu.

BOISKO DO GRY

Boisko do gry ma kształt ćwiartki koła o nieco spłaszczonym łuku. Dzieli się na pole wewnętrzne i zapole. Wewnętrzne pole gry



stanowi wpisany w głównym narożniku boiska kwadrat. Jego narożniki, oznaczone specjalnymi poduszkami (najczęściej wykonanymi z gąbki), wyznaczają istotne punkty boiska. Główny narożnik u zbiegu linii bocznych boiska nosi nazwę „metry domowej” (home base), a następnie, licząc w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, to metry: pierwsza, druga i trzecia. Linie łączące bazy (równoległe do boków kwadratu) są liniami metowymi. Mniej więcej w środku kwadratu znajduje się meta miotacza. Bezpośrednio do pola wewnętrznego przylega zapole ograniczone przedłużonymi liniami bocznymi i na łuku linia Home-Run. Wszystkie mety znajdują się na jednym poziomie, jedynie stanowisko umieszczone jest na wzniesieniu kilkanaście centymetrów powyżej poziomu boiska.

PĄŁKA

Może być drewniana lub metalowa. Ma kształt walca szerszego z jednego końca o maksymalnej średnicy 6,8 cm i maksymalnej długości 106 cm. Prawdziwa baseballowa pałka służy jedynie do odbijania niżej opisanej piłki.

PIŁKA

Jest to kula o obwodzie ok. 23 cm i wadze 140 - 150 gramów. Jej środek wykonany jest z korka lub gumy i pokryty wieloma warstwami specjalnej różnokolorowej przędzy. Całość okrywają zaszyte za pomocą 216 szwów dwa kawałki białej skóry bawolej.

ZAWODNICY

W grze po przeciwnych stronach biorą udział dwa zespoły w dziewięćosobowych składach. W zależności od tego czy dana drużyna jest stroną atakującą czy broniącą, jej zawodnicy grają w dwóch różnych ustawieniach. Zawodnicy drużyny broniącej występują na następujących pozycjach: gracze polowi - łapacz (na bazie domowej), miotacz (na bazie miotacza), pierwszobazowy, drugobazowy, trzeciobazowy, łącznik; gracze zapolowi - prawozapolowy, środkowozapolowy oraz lewozapolowy. W drużynie atakującej na początku gra pałkarz oraz biegacz. Maksymalnie na boisku może być czterech graczy drużyny atakującej.

Pałkarz

Każdy gracz drużyny atakującej zobowiązany jest stać się pałkarzem. Pałkarz zajmuje stanowisko w pobliżu mety domowej. Po wykonaniu prawidłowego odbicia pałkarz staje się biegaczem. Pałkarz zostaje wyeliminowany (wyautowany) z gry po trzech nieudanych próbach dobrze narzuconej piłki, lub gdy odbita przez niego piłka będzie wyłapana przez któregośkolwiek z obrońców bezpośrednio z powietrza.

Zawodnicy drużyny atakującej zajmują stanowisko pałkarza zgodnie z ustaloną wcześniej i obowiązującą cały mecz kolejnością.

Biegacz

Biegaczem jest zawodnik, który po odbiciu piłki i odrzuceniu pałki rozpoczyna bieg do pierwszej mety. Gdy piłka jest w grze, biegacz może zdobywać kolejne mety aż do zamknięcia pełnego obiegu pola wewnętrznego, za co jego drużyna otrzymuje punkt. W pewnych okolicznościach biegacz może otrzymać metę „za darmo”. Zawodnik ten może być wyeliminowany z gry. Obrońcy nie mogą go jednak wyautować w

sytuacji, gdy dowolną częścią ciała dotyka poduszki mety. Biegacz między metami musi poruszać się w specjalnie wyznaczonym do tego korytarzyku o szerokości ok. 90 cm z każdej strony linii łączącej mety.

Miotacz

Zawodnik obrony, który wykonuje narzuty w kierunku mety domowej i swojego partnera z drużyny - łapacza. Miotacz zajmuje stanowisko przy mecie miotacza, której musi dotykać przynajmniej jedną stopą. Stojąc przodem do mety domowej, musi wykonać rzut w jej kierunku, gdy stoi natomiast do niej bokiem może wykonać również rzut w kierunku mety pierwszej lub trzeciej. Nieprawidłowe wykonanie przez miotacza narzutu karane jest przyznanie wszystkim biegaczom kolejnej mety „za darmo”. Miotaczowi przed każdą zmianą przysługuje prawo do wykonania kilku próbnych narzutów (maksymalnie 8).

Łapacz

Zawodnik obrony zajmujący pozycję w głównym narożniku boiska (przy mecie domowej) wylapujący narzucane przez miotacza piłki.

PRZEBIEG GRY

Mecz składa się z 9 części zwanych zmianami i nie jest ograniczony czasem. W każdej zmianie drużyny na przemian są w formacji ataku i obrony. Punkty zdobywać można jedynie grając w ataku. Mecz rozpoczyna miotacz - zawodnik obrony, narzucając piłkę do łapacza, swojego partnera z obrony. W bezpośrednim sąsiedztwie łapacza zajmuje pozycję pałkarz - zawodnik drużyny atakującej. Jego zadaniem jest odbić narzuconą przez miotacza piłkę, co daje mu prawo do podjęcia próby obiegnięcia wewnętrznego pola gry. Za wykonanie przez niego pełnego obiegu jego drużyna otrzymuje punkt. W osiągnięciu tego celu napastnikom przeszkadzają zawodnicy obrony, którzy dążą do wyeliminowania z gry - wyautowania - atakujących graczy. Autować można na cztery podstawowe sposoby:

• Aut na strajki

Wyeliminowanie z gry pałkarza po trzeciej nieudanej próbie odbicia przez niego dobrze narzuconej piłki. Miotacz ma prawo do trzech niecelnych narzutów, czwarty spowoduje przyznanie pałkarzowi pierwszej mety „za darmo”.

• Aut na pierwszej mecie

Po odbiciu piłki pałkarz staje się biegaczem i próbuje dobiec do pierwszej mety zanim dotrze tam podana do obrońcy pierwszometowego piłka. Jeżeli piłka znajdzie się w posiadaniu obrońcy wcześniej niż biegacz dotknie pierwszej mety - biegacz zostaje wyautowany.

• Aut z powietrza

Pałkarz jest wyautowany, gdy odbita przez niego piłka zapleje którykolwiek z obrońców, nie dopuszczając do jej upadku na ziemię.

• Aut między metami

Zawodnik formacji ataku jest bezpieczny (nie można go wyautować) jedynie wtedy, gdy dowolną częścią ciała dotyka poduszki mety. Gdy opuszcza metę, podejmując próbę zdobycia kolejnej, będący w posiadaniu piłki obrońca dotykając go, eliminuje go z gry.

Atakujący zawodnik po zdobyciu mety może poprzestać na tym lub podjąć na własne ryzyko próbę zdobycia kolejnej mety. Jeżeli drużyna



obrońców wyautuje z gry trzech napastników, sama uzyskuje prawo do gry w ataku, a tym samym zdobywania punktów, nastąpi bowiem wtedy zamiana rol. Dotychczasowi obrońcy będą atakować, a bronić się będzie drużyna, która po trzech autach utraciła prawo do gry w ataku. Mecz kończy się po dziewięciu zmianach, pod warunkiem jednak, że nie uzyskano remisu. Jeśli wystąpi taki przypadek, mecz zostaje wydłużony o jedną lub więcej zmian aż do uzyskania przez jedną z drużyn przewagi.

Jak widać, gra nie jest taka skomplikowana, jak by się na pierwszy rzut oka mogło wydawać. Mimo wszystko poznanie wszelkich jej niuansów wymaga pewnego wysiłku. W pliku pomocy zamieszczonym na kompaktce również znajdziecie odrobinę informacji, dodatkowo na pudełku oryginalnej wersji Baseball 3D umieszczono kilka adresów, pod którymi będziecie mogli dowiedzieć się wielu interesujących rzeczy dotyczących gry, zawodników, organizacji sportowych itp.

W Baseball 3D dostępnych jest 30 drużyn MLB, 30 ballparks oraz 800 graczy posiadających oficjalną licencję Major League Baseball i MLBPA. Każda z postaci ma własną tabelkę, gdzie umieszczono oprócz zdjęcia zawodnika, także statystykę jego wyników. W grze dostępne są również opcje managerskie, możemy zmieniać skład drużyn, rozstawienie zawodników, istnieje możliwość sprzedaży i transferu graczy. Grafika oparta na engine 3D wymaga bezwzględnie akceleratora graficznego. W zamian dostajemy m.in. 1000 polygonów na każdego z zawodników, ponad 20 tys. klatek autentycznych motioncapture'owanych ruchów oraz automatyczny system kamer, który dzięki oparciu na mocnym algorytmie matematycznym, samodzielnie wyszukuje najlepsze ujęcie dla odbiorcy. Animacje są naprawdę dobre. Kiedy zawodnik podnosi pałkę, kilkakrotnie przymierza się do piłki (może nawet sobie splunąć uczciwie), emocje naprawdę pobudzają do zabawy. Jednocześnie obserwujemy miotacza, który drapie się po głowie i w charakterystyczny sposób przymierza się do rzutu. W każdym razie zarówno grafika postaci, jak i scenerie nie pozostawiają wiele do życzenia. Warto również dodać, że każdy z zawodników posiada swoją oryginalną twarz! O co tutaj chodzi?! Wyobraźcie sobie, że wszystkim graczom przydano ich własne twarze, a nie jak to było do tej pory w zwyczaju, iż cała drużyna miała buziuchnę jednego człowieka (wystarczy spojrzeć na jakąkolwiek grę piłkarską). Między nami mówiąc, sprawiło to wrażenie, że goście mieli jedną mamę albo ktoś ich sklonował.

Dodam jeszcze, że Baseball 3D jest optymalizowany pod MMX, AGP oraz technologię AMD K6. Gra z Microsoftu jest również pierwszą tego typu, która obsługuje joystick z force feedback, czyli po naszymu mówiąc - ze sprzężeniem zwrotnym. W jaki sposób dział to cudo w grze? Cała zabawa polega na rozgrywaniu z pozycji miotacza lub pałkarza. Jeżeli wybieriecie pałkarza, rzeczywiście poczujecie jak piłka uderza w kij! Wrażenie jest niesamowite! Mając pewną praktykę, można nawet na tej podstawie ocenić, czy uderzenie było udane!

W Baseball 3D dostępne są trzy klasyczne rodzaje rozgrywek. Mimo że gra jest dość statyczna i nie obfituje we wrażenia, których dostarczałby np. konkretny symulator piłkarski, zabawa jest przednia. Przede wszystkim dlatego, że program jest zrobiony naprawdę dobrze, zarówno od strony technicznej, jak i przemyślanego sposobu gry na komputerze. Świetnie opracowano także profesjonalne komentarze lektorów (zawodowych „zapowiadaczy”) i tło dźwiękowe (słuchać np. jak facet na trybunach zachwala tanie orzeszki!). Chyba koronnym argumentem przemawiającym za tą grą jest to, że facet, który nie ma bladego pojęcia o baseballu (to o mnie) grał w nią przez kilka dni z prawdziwą przyjemnością... No comments!

Plusy:

- naturalne zachowanie zawodników
- „prawdziwe” twarze
- bardzo dobre udźwiękowienie

Minusy:

- pewne problemy z konfiguracją gry
- konieczność zainstalowania 3Dfx

Ocena:

7

	Producent: Microsoft
Wymagania: P133 Win 95 32 MB RAM 3Dfx	Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.com/games/sports/baseball/	
INFO	

BUGGY

Zwariowane wyścigi

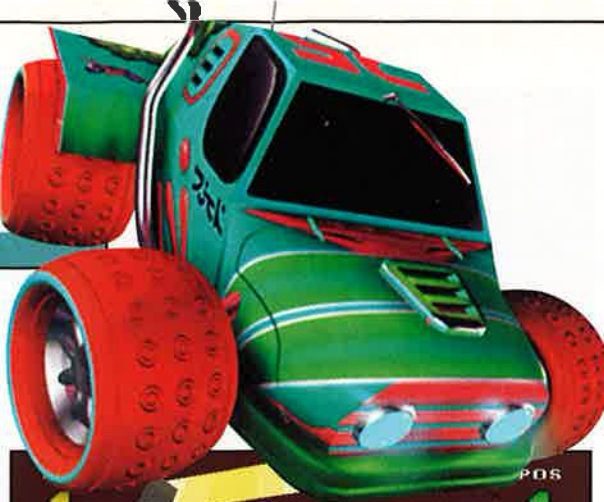
Buggy. Co to za śmieszna nazwa i do czego ona może pasować? Hmm... może zabawimy się w konkurs audiotele? Do wygrania dwutygodniowy pobyt na Hawajach w towarzystwie Lary Croft. Oto pytanie konkursowe: czy Buggy to a) nowy wyskoktanowy proszek do pieczenia, czy też b) nowa xywka Mac Abry, a może c) nowy gatunek piwa bezalkoholowego produkowany w piwnicach domu Naczelnego?

ELD

Prawidłowa odpowiedź brzmi: żadne z powyższych. W związku z niestwierdzeniem prawidłowej odpowiedzi w konkursie audiotele, nagroda główna przechodzi w ręce piszącego te słowa. No, chyba teraz należy się wytłumaczenie, co to takiego jest to Buggy. Zatem krótko mówiąc: Buggy są to totalnie zakrecone wyścigi zdalnie sterowanych samochodzików. Tak najtrafniej można scharakteryzować nową gierkę spod znaku Gremlina. Grać w nią można w pojedynkę, we dwójkę na jednym komputerze albo we czterech w Internecie. Do naszej dyspozycji oddano szesnaście różnych samochodzików sterowanych przez radio. Tego jeszcze chyba nie było, więc sam pomysł zasługuje na słowa uznania, a w dodatku miło się jeździ takim czymś z antenką u góry. Nikt też nie może w takim przypadku zarzucić autorom, że nasze samochodziki zachowują się niezbyt zgodnie z zasadami poruszania się pojazdów kołowych ani też, że trasy są zakrecone jak baranie rogi.

Nasze pojazdy wyglądają przeróżnie i tylko posiadają jedną wspólną cechę, czyli wesoło dyndającą antenkę na dachu. Co prawda jest kilka zestawień, typu prędkość czy przyspieszenie, ale przy wyborze wózka i tak nie odgrywają większego znaczenia. Zabawa odbywa się na piętnastu maksymalnie pogiętych torach. Od płazy poprzez miasto do smerfastejznego ogródka ze smerfastejznych truskawkami. Oczywiście chodzi o to, aby pierwszym przejechać linię mety, a kiedy to się stanie, otrzymujemy wstęp do następnych poziomów (i nowych autek). Nie jest to trudne, bo nawet takiemu umiarkowanemu zwolennikowi wyścigów jak ja, udawało się być number one za pierwszym razem. Co prawda na naszej drodze teoretycznie jest całe mnóstwo przeszkód, ale w praktyce omija się je niczym Alberto Tomba tyczki na stoku.

Oprócz przeszkód znajdują się również kolorowe bramki z power up'ami. Niektóre dodają nam speeda, a inne kilka różnych sztuczek. Na przykład nasz samochodzik może się zmienić w pewnym momencie w helikopter. Za to dużym utrudnieniem w zmaganiach jest sterowanie, bo nasze auto zachowuje się jak pijany jeźdźca na lodowisku. No, ale skoro to jest samochodzik-zabawka, to trudno wymagać, aby poruszał się normalnie. Między nami mówiąc, po prostu nie da się nauczyć do końca tym jeździć. Często gęsto auto zachowuje się w taki sposób, że nie



U góry. Nic tak nie relaksuje jak esztra (zazda dobiym wozkiem. Waspee - nazwa ma wiele wspólnego z osą.

idzie w żaden sposób tego przewidzieć. Denerwujące w wyścigu jest to, że nie można za żadne skarby skrócić sobie drogi. Czasami wręcz się prosi, aby odbić w bok przed najbliższym muchomorem i wyprzedzić przeciwników, a tu tymczasem nici z placaka. Szczególnie coś takiego przydałoby się przy grze we dwóch na jednym blaszaku. Mimo kilku buraków gra się jednak nad wyraz dobrze i można poświęcić Buggy kilka godzin.

Obserwując grafikę Buggy, odniosłem nieodparte wrażenie, iż autorzy tworząc tę gierkę nie podtrzymywali

Plusy:

- pomysł
- dźwięk
- relaksujący klimat

Minusy:

- za prosta
- grafika
- kolory

Ocena:

6



swoich sił cołą czy fantą, ale raczej napojami nieco innego typu. Mogę chyba nawet zaryzykować stwierdzenie, że i dla grającego w Buggy, w stanie lekkiego „uduchowienia”, człowieka, gra zyskiwałaby dwa oczka więcej. Wszystko tutaj ma taki halucynogeny wygląd... Na trasach można zobaczyć ogromniaste truskawki, muchomory, butelki, motyle etc. Kolory także są zdecydowanie „ciekawe” i deją ostro po oczach. Po przejechaniu dwóch, trzech tras trzeba dać odpocząć oczom od monitora, bo ten kolorowy sadyzm zaczyna być dla nich zbyt brutalny. W sumie jednak grafika jest dość przeciętna i szczerze mówiąc rozczarowuje. Autorzy mogli bardziej się postarać i zrobić coś lepszego...

Serdecznie odradzam giercowanie w Buggy tym graczom, którzy nie posiadają 3Dfx. Raz z ciekawości odpaliłem wersję „nieakcelerowaną” i powiedzmy, że wolełbym hodować w wannie Aliena niż kolejny raz narazić się na taki zmasowany atak pikseli. Trudności z odbiorem wizualnym Buggy wynagradzają nam efekty dźwiękowe oraz muzyka. Po prostu muzyczka pasuje idealnie do poszczególnych torów i jest tak samo jak one zróżnicowana. Jeszcze lepsze są efekty dźwiękowe. Na przykład nad morzem słychać mewy, a w mieście wycie policyjnych syren. Muszę przyznać, że w połączeniu z muzyką tworzy bardzo dobrą klimę do zabawy.

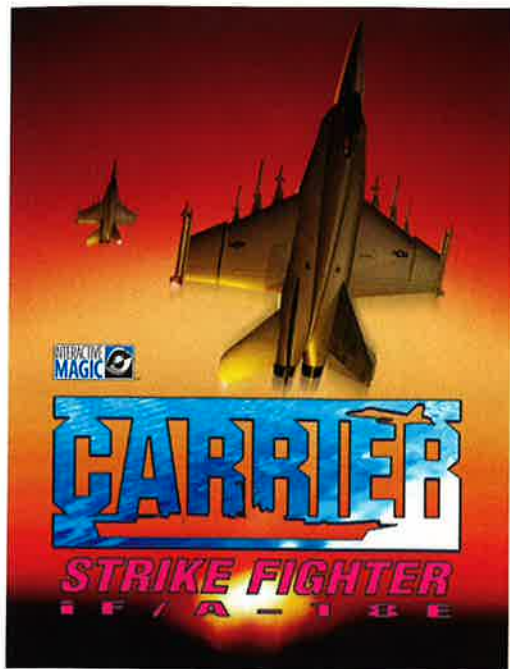
Co można jeszcze napisać o Buggy w podsumowaniu? Buggy można króciutko określić jako dobry pomysł z przeciętnym wykonaniem graficznym i cool dźwiękowym. Ta gra powinna cieszyć się powodzeniem (i to zasłużonym)



wśród młodszych graczy. Szkoda tylko, iż jest ona właśnie za prosta dla starszych odbiorców... a może to i lepiej? Muszę powiedzieć, że czas spędzony z Buggy był znakomicie relaksujący i od czasu do czasu na pewno jeszcze w nią zagram. No, a póki co pakuję się na te Hawaje...



Wymagania: P166, 16RAM, WIN95, CDx2	Producent: Gremlin Interactive
Internet: http://www.gremlin.com	Dystrybutor: Optimus SA tel. (018) 4440562



Najnowsza broń będąca na wyposażeniu Marynarki Stanów Zjednoczonych - w akcji.

Wejść do kabiny samolotu F/A-18E Super Hornet - najnowszego myśliwca uderzeniowego. Jak tylko będziesz gotowy do startu z pokładu lotniskowca US Navy, weź w swoje ręce wszystkie systemy nawigacyjne i bojowe tej doskonałej maszyny.

Samolot z szeroko otwartą przepustnicą zostaje wyrzucony w niebo potężną siłą katapulty. Doświadcz niesamowitych emocji, jakie towarzyszą ekstremalnym przyspieszeniom podczas startu samolotu z pokładu lotniskowca i lotowi z prędkością 1 Macha, by w końcu osiągnąć zamierzony cel.

Zdarzyć się może, że nieprzyjacielski pocisk będzie na tropie Twojej maszyny, podczas wykonywania niebezpiecznej misji, głęboko nad terytorium wroga. Mogą również zaskoczyć Cię uzbrojone po zęby patrolujące niebo samoloty nieprzyjaciela. System bitewny stworzony przez TALON™ (Total Air and Land Operations Network) daje gwarancję tego, że każda z misji będzie niepowtarzalna i zgoła zaskakująca. Korzystając z systemów tzw. Aktywnej Kabin (zasada - zaznacz i kliknij) oraz z w pełni rozbudowanej awioniki, weźmiesz udział w wojnie powietrzno - lądowej, szczególnie dopracowanej pod względem jej głębi i realizmu.



**Skrzydła lub pancierz,
ale to Ty wybierasz!**



Dozbrojona i przeformowana, aby siał postrach na skąpanej słońcem Tunezyjskiej Pustyni, 3 Dywizja Pancerna znowu jest gotowa do akcji - Ty jesteś nowo mianowanym dowódcą plutonu.

Będąc zaangażowanym w Operację Removal, Twoje czołgi stanowią część odpowiedzi wojsk amerykańskich na ostatnią inwazję wojsk libijskich Kadhafiego. Podekscytowanie grą sprawi, że będziesz siedział na brzegu krzesła, nie zdając sobie z tego sprawy. Nieporównywalny z niczym realizm wraz ze scenariuszami bitewnymi rozgrywanymi w czasie rzeczywistym oraz grafiką 3D, stwarzają niesamowity klimat.

Wywołaj naloży bombowe za pomocą systemu IVIS lub podziwiał swój geniusz objawiony przeprowadzeniem akcji dywersyjnej na tyłach wroga. W ten sposób stajesz się żołnierzem i bierzesz udział w niemal rzeczywistej walce.

Wylączny dystrybutor na terenie Polski - MarkSoft,
ul. Perzyskiego 2, 01-872 Warszawa,
tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-92-98,
e-mail: office@marksoft.com.pl
http://www.marksoft.com.pl

ODWIEDZ NASZA
www.marksoft.com.pl
STRONY W INTERECIE

MARKSOFT

INTERACTIVE
MAGIC

Heretic 2

Herezja w świecie FPP.



Nie będę odkrywczy, gdy powiem, że przelom lat 1998/1999 jest czasem bardzo szczęśliwym dla tych, którzy kochają gry FPP. Począwszy od wakacji jesteśmy bombardowani naprawdę wielkimi hitami. Unreal, Klingon Honor Guard, Half-Life, Prey, (o ile się okaże ;)), Turok 2, Shogo, Sin, liczne packi do Q2, etc. to tylko ci najwięksi z największych... Grać, wybierać, grać... aż do znudzenia. Tak tak, taka wibrować gier może wywołać znużenie, czyż nie? Jeśli więc lubisz gry FPP, ale troszkę masz już ich dość, może zainteresujesz się czymś, co „wabi się” Heretic 2. Miłośnikom FPP nazwa zapewne brzmiała bardzo znajomo... I słusznie, gdyż jest to jakby kolejna część większej sagi, rozpisanej na Hexena, Hexena 2 i właśnie Heretica.

Dodam tu jednak, dla zaostrezenia apetytu, że Heretic 2 ma w sobie coś, czego do tej pory nie miała żadna gra FPP. Otóż jest to pierwsza w świecie gra FPP rozgrywana tylko i wyłącznie w... TPP. Tak jest, to nie dowcip! Ale zanim odstonię wszystkie karty...

PETER PAN

Trochę historii

Pierwsza część Heretica powstała w głowach ludzi z Raven Software (twórcy m.in. Necrodome, Take No Prisoners, Mageslayer), gdzieś w okolicach 1995 roku. Giera bazowała na engine najlepszej ówczesnej gry FPP - Doom. Jak na tamte lata prezentowała się całkiem niezłe i odniosła spory sukces komercyjny. A pomysł był bardzo prosty - OK., robimy grę FPP, ale w realiach fantasy. Nie ma giwer, są magiczne bronie, mana, etc. Idea równie prosta co rewelacyjna - dotychczasowe gry FPP pozwalały się wcielić wyłącznie w dzielnych komandosów, więc taka średniowieczno-magiczna odmiana bardzo przypadła ludziom do gustu. Prawdę powiedziawszy dziwić się więc, że producenci zwlekali tyle lat z wydaniem sequela (choć w międzyczasie uraczyli nas dwoma Hexenami, nie dość że utrzymanymi w zbliżonych klimatach, to jeszcze powiązanych z Heretykiem wątkami fabuły).

No ale co się odwlecze, to nie uciecze. Heretic 2, stworzony tym razem na ulepszonym engine Quake'a 2, właśnie zawitał pod strzechy redakcji CDA.

Po prawej: Ci przeciwnicy nie są specjalnie groźni.



FPP suxx, TPP rulez?

Tak przynajmniej sądzą twórcy Heretica 2. Zapewne nie chcieli, by Heretic 2 utonął w zalewie coraz efektywniejszych gier tego gatunku i postanowili spłatać odbiorcom takiego psikusa. Przyznam się, że jest to niezły chwyt reklamowy i powinien odnieść zamierzony skutek. Wprawdzie i gier TPP jest mnóstwo - no ale tego jeszcze nie było, by sequel gry FPP zrealizowany był „w trzeciej osobie” - zgodzi, były już gry FPP, która umożliwiały graczom przejście w tryb TPP - ale Heretic 2 tego... NIE umożliwiła. Po prostu jest w TPP i koniec, zapomnijcie o widokach z oczu bohatera. To źle czy dobrze? Trudno mi powiedzieć. W każdym razie

perspektywa TPP oferuje pewne możliwości, o których nie ma mowy przy FPP i Heretic 2 wykorzystuje je z całą mocą, korzystając przy tym z wszystkich możliwych patentów rodem z FPP. W efekcie uzyskujemy jakąś nową jakość, gra się inaczej, ma się poczucie, że gra jest oryginalniejsza. Tym bardziej, że realia fantasy również pozytywnie wpływają na ten element grywalności Heretica.

Bohater

Postać, którą prowadzimy przez labirynty misji Heretica 2 jest spiczastouchy Elf Sidhe, o imieniu Corvus; jedna z postaci, z którą mieliśmy już do czynienia w poprzednim Hereticu. Corvus, po pokonaniu D'Sparil, został wysłany do krain Świata Zewnętrznego. Teraz



nasz elf powraca do swego świata, tylko po to, by przekonać się, że i tu rozpanoszyło się zło, zwane Plagą, które trzeba pokonać...

Co może Corvus?

Oprócz standardowych dla bohaterów gier FPP możliwości (min. strafing, kucanie, bieg, skoki (efektywne!), pływanie (t/w. w sferze 360 stopni), używanie przedmiotów etc.) elf potrafi też biegać po ścianach, wspinać się po linie, a także posiada kilka specjalnych technik ruchu, które m.in. umożliwiają mu np. jednoczesne używanie broni i pływania, bieg wstecz czy cofanie się w przykucnięciu etc. Nie wspominając już o tym, że potrafi on wykorzystywać broń nie tylko do walki. Np. dzida służy mu także jako... tyżka do wykonywania skoków. Niby nie, a cięży. Z innych ciekawych gracoż detali warto wspomnieć o np. animacjach znużenia bohatera (gdy przez jakiś czas pozostawimy go samemu sobie, zaczyna wyraźnie się niecierpliwic). Można nadmienić też o zabawnym grepsie z muchą - co parę minut natrętny owad uprzykrza życie Corvusowi, co zwykle kończy się dla insekta dość smutno. Ale to tak na marginesie. Wróćmy do poważniejszych spraw. Corvus potrafi wykorzystywać magiczne bronie, tak ofensywne jak i defensywne (o nich też będzie, spox). Ponieważ wymagają one odpowiedniej ilości mana (dla niewtajemniczonych: energii magicznej), będziemy zmuszeni do jej zbierania (dodajmy, że istnieje osobna mana dla broni zaczepnych i obronnych).

Oreż

Autorzy dali nam do wyboru liczne magiczne typy uzbrojenia, działające wprawdzie z różną skutecznością, ale za to niezwykle widowiskowo. Począwszy od czegoś w rodzaju dzidy, za pomocą której Corvus wyczynia istniejące wiedzmińskie piruety, poprzez rozmaitego rodzaju firebale (tak pojedyncze, jak i walące salwą), kule do ciskania, poprzez skrzyżowanie różdżki magicznej z karabinem maszynowym, aż po łuki (np. Phoenix Bow - efekt jego użycia powinien zainteresować wszystkich miłośników filmu „Piąty element”. Dlaczego? Nie zdradzę - sprawdźcie to sami i przynajmniej mi rację ;)). Inny rodzaj łuku tworzy np. kule, z których pada jadowity deszcz, zadający rany tylko przeciwnikom etc. Nie będę tu wymieniał nazw konkretnych broni, bo i tak niewiele Wam powiem... (a reszta: Sword Staff, Flying Fist, Hell Staff, Magic Missile, Red Rain Bow, Sphere of Annihilation, Phoenix-Bow, Mace-Balls,

Firewall). Łatwo sobie policzyć, że jest ich 9, a to jeszcze nie koniec, bo są także bronie defensywne. Np. coś na kształt pierścieniowej fali uderzeniowej, czy kilku jadowicie zielonych meteorów, krążących wokół Corvusa i bardzo przykrych dla tych, którzy podejda do niego na zbyt bliski dystans. Ponadto Corvus potrafi się też teleportować... a na deser zostawiłem coś, co ucieszy wszystkich fanów

kurczaków (hi, Mr Jedi ;)). Otóż istnieje czar, który potrafi zamienić zbyt nachalnego nudziarza w dużo sympatyczniejszego i całkowicie bezbronnego kurczaka ;). Podobny trick występował już w grach Raven Software - ale nadal cieszy. Warto wspomnieć, że skutki działania broni są bardzo ale to bardzo efektowne wizualnie.



Wrogowie

Zacznijmy od tego, że ich AI może przykro zaskoczyć tych, którzy nastawiają się na masową i bezproblemową eksterminację. Ponadto jest ich coś około 25 odmian. W tym ryby (rekiny?) czyli Myxini i smoko-podobne fruwadla czy inne harpie. Ale trzon sił Zła stanowią istoty twardo stąpające po gruncie. Począwszy od szczurów, gorgon (kilka odmian), dotkniętych Plagą elfów Sidhe, zawodowych zabójców, niewolników Oglów (nie Ogrów!), po jakieś egzotycznie brzmiące i równie egzotycznie wyglądające paskudztwa w rodzaju: T'chekrik (dwie wersje: męska i żeńska), G'krokon'tk, Ssithra itp. Naliczyłem ich sporo ponad 20 odmian. Trzeba przyznać, że autorzy włożyli wiele pracy tak w ich wygląd, jak i reakcje. Są tam stwory przypominające skrzyżowanie Aliena z termitem, są jakieś chude jak szczapy dziwadła, są przypominający krzyżówkę Irokeza z samurajem fanatycy czy rodem jakby z filmów sadomasochistycznych istoty z biczami, toporami (zwróćcie uwagę na tych w zbrojach, atakujących z efektownym obrotem) etc. Ale są też jakieś śmieszne barylkatowe kunduple z kilofami i młotami, komicznie uciekające (zyczakiem) przed ogniem przypiekającym im zadki. Warto parę słów poświęcić szczurom (przy czym tę nazwę należy wziąć w cudzysłów, gdyż i one przypominają miks szczura, wściekłego psa i drapieżnego dinozaura). Stwory są wredne, szczególnie w dużych

grupach (inna rzecz, że tak zawsze występują), ale jeśli zapewnimy im odpowiednią ilość pożywienia (czytaj: gdy wokół będzie się wałala padlina, w którą zamieniamy przeciwników), to prawdę powiedziawszy nie będą się nam specjalnie naprzykrzać. No cóż, pożeranie trupów jest przyjemniejsze niż walka - przynajmniej z ich punktu widzenia. Dodajmy, że



każde trafienie we wroga (o ile od razu nie rozbrzytnie się w kałuże krwi i flaków (efektywne ale niezbyt drastyczne)) powoduje zmiany w jego wyglądzie: np. widzimy, iż dany stwór zaczyna wyraźnie krwawić. Można też wroga okaleczać, obcinając mu np. jakąś kończynę. Doskonale zrealizowano też animacje śmierci potworów.

Grafika

Okęj, ostrzegam: przygotujcie się na sporą porcję zachwyty w gęstym od komplementów sosie przymiotników typu „cudna, extra, cool, odlotowa”. No ale taka jest prawda. Sami wiecie, co może engine Quake 2, a tu jeszcze



Heretic II - kilka słów wyjaśnień od autorów.

„ Jeśli kto walczy z potworami, niechaj baczy,
ażeby sam potworem nie został.
Jeżeli zaś zbyt długo wpatrujesz się w otchłań,
otchłań wejrzy w ciebie.”

Fryderyk Wilhelm Nietzsche, „Ponad Dobrem i Złem”

Nie jest łatwo zadowolić wszystkich graczy na raz. Wiadomo - jedni wolą strategię, inni symulatory, a jeszcze inni dostają dreszczy rozkoszy na samo wspomnienie gatunku FPP. Właściwie nie byłoby problemu, bo w końcu to dobrze, że mamy zróżnicowany gust i smak. Problem jednak tkwi w tym, że amatorzy jednego gatunku najczęściej nie znoszą gier reprezentujących inne kanony i reagują alergicznie na próby zmuszania ich do grania w coś, czego nie lubią. Jak tu w takim wypadku zaplanować grę, która mogłaby podobać się wszystkim?

Na pewno jednym z dobrych sposobów może być połączenie wielu elementów w jednej produkcji. Wyobraźmy sobie grę, w której założenia strategii idealnie komponują się ze strzelanką, nie zapierając przy tym cech typowych dla RPG-ów a jeszcze na dodatek da się poszczypać jakimś wymyślnymi pojazdami i porozwiywać zagadki. I co? Podoba się? Nie opieszkuje tu jejów zachwyty, bo wiem, że towar przeznaczony dla każdego może okazać się towarem dla nikogo. Jak wygląda sprawa z dość głośną już, chociaż dopiero co ukończoną, grą Heretic II z Activision? Czy i w tym wypadku producenci ze studia Raven Software próbowali godzić ogień z wodą? Posłuchajcie poniższej rozmowy.

Zbigniew Bański (CDA): Czy to naprawdę jest gra akcji w trzeciej osobie? W jaki sposób udało się wam pokonać problem precyzyjnego kierowania postacią?

Daniell Freed (Kierownik Projektu z Raven Software): Nie ma wątpliwości co do tego, że jest to gra akcji 3D. Tak zaprojektowaliśmy i wykonaliśmy postać, żeby poprawnie reagowała na sterowanie z klawiatury i żeby nie było takich buraków, że nasz bohater rusza się dopiero w chwilę po naciśnięciu klawisza. Kiedy grasz w Heretic II, nie musisz martwić się tym, żeby nacisnąć Jump (skacz) w chwili, gdy prawa noga wysunięta jest do przodu. Wystarczy po prostu nacisnąć Jump. Skok nastąpi z dowolnej pozycji. Na tym właśnie między innymi polega piękno naszego dzieła, że postać jest bardzo mobilna.

CDA: Zaryzykowałbyś stwierdzenie, że jest to gra pałce-liza? Dlaczego miałbym ją kupić?

Daniell: Heretic II to wyróżniona gra i nieważne, w co lubisz sobie pogrywać! Już samo opracowanie graficzne jest chyba wystarczającym powodem do zachwycenia się nią. Mamy kilku naprawdę doskonałych artystów w naszym zespole i to widać w samej grze. Wystarczy przyrzeć się lokacjom i potworom. Jest też cała masa niesamowitych efektów specjalnych, które w pełni wykorzystują możliwości, jakie daje 32-bitowa paleta kolorów (tak, tak - takiej palety używamy w Hereticu!). Nie było jeszcze gry „klejopodobnej”, która mogłaby się poszczycić takim nasyceniem szczegółów i barw.

CDA: Ale chyba jest coś jeszcze w tej grze oprócz cieszących oczy graficznych wodotrysków?

Daniell: Naturalnie - grafika to dopiero początek. W grze mamy do czynienia z akcją na wysokich obrotach, ale fabuła jest z nią całkowicie zintegrowana. Z tego powodu gracz zawsze ma poczucie sensu i wie, dokładnie, dlaczego się znajduje akurat w tym miejscu, a nie w innym. Nie zapomnieliśmy też o opcji multiplayer przez Internet i LAN.

CDA: Kogo miałeś na myśli, mówiąc: „naprawdę doskonałi artyści”?

Daniell: Jeff Butler i Mark Nelson wykonali bardzo dużo grafiki 2D w tej grze. Czy wystarczy, jeśli powiem, że obaj pracowali nad stroną graficzną takich RPG-ów jak Advanced Dungeons & Dragons, Vampire: The Masquerade lub Shadowrun?

CDA: Jak narazie jest niezłe...

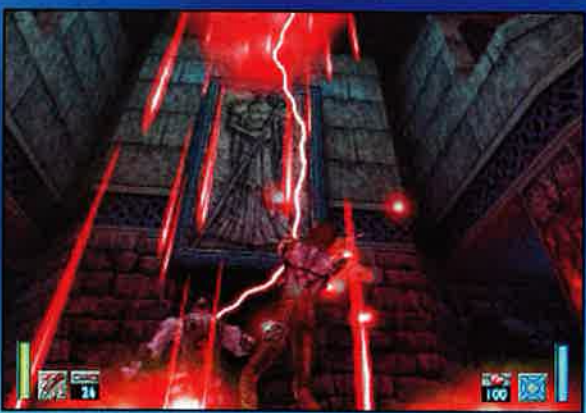
Daniell: Jeff koordynuje pracę grafików 2D w Hereticu II. Oczywiście mamy też cały zespół utalentowanych ludzi współpracujących z tymi dwoma. Do tego Brom - to on przecież był naszym konsultantem, kiedy gra była jeszcze w powijakach. Wtedy to właśnie złapaliśmy się na tym, że cały czas właściwie wykorzystujemy jego pracę jako materiał porównawczy. Pomyśleliśmy więc, że mogłoby być ciekawie, gdyby on sam wymyślił podstawy artystyczne naszej gry. A ten oczywiście zgodził się i wymyślił niektóre potwory, które stanowią trzon graficzny Heretica.

CDA: Jakiego rodzaju rozgrywki multiplayer proponujecie?

Daniell: Opcja cooperative pozwala czterem graczom na raz na grę przeciwko komputerowi, ale w deathmatchu już 32 osoby mogą sobie spokojnie poszaleć. Dajemy graczom grę zespołową, limity fragów, czasu i całą gamę typowych, a tak lubianych możliwości. Będzie można na przykład wybrać jedną z wielu „skór” dla swojej postaci. Trochę podrasowaliśmy Heretica w trakcie produkcji. Zaimplementowaliśmy fizykę przyjazną klientowi i specjalne efekty, które pozwalają na niwelowanie lagowania (opóźnień) w przekazie podczas gry w Internecie. Wszystko naturalnie w trosce o szybszą i przyjemniejszą grę.

CDA: A jak odczytujemy fabułę z samej gry?

Daniell: Treści słowne przekazujemy za pomocą głosu i filmów video. Są one jakby odskoczną od akcji, a Corvus ma wtedy czas na rozmowę z innymi postaciami gry. Te „inne postacie” z kolei opowiadają Corvusowi bardzo użyteczne rzeczy na temat zarazy, którą on zamierza wyleczyć i bieżących zadań nie cierpiących zwłoki.



autorzy naprawdę się do niej przyłożyli. 32-bitowa paleta barw!!! Jejejej! Tekstury także budzą podziw, a takie drobiazdzki jak np. kurz unoszący się spod nóg bohatera, piękna woda (gdy wchodzimy do niej widzimy koncentrycznie rozchodzące się kręgi), ogień zrobiony na efekcie „flara”, niesamowite niebo (i Księżyc!) również pieszczą nasze patrzalki, niczym hurysy w raju Mahometa. W Heretic 2 zastosowano nowy sposób animacji postaci, co zapracentowało sporym realizmem. Przykłady? Gdy Corvus cofa się, odwraca głowę, by obserwować, co dzieje się za jego plecami. Albo gdy staniami np. na skraju przepaści, tak że tylko jedna noga elfa spoczywa na stałym podłożu - co dzieje się z drugą kończyną? W każdej grze FPP ta druga noga po prostu twarzą opierała się o próżnię. Tutaj zaś widać,



tęgo, co zapewnia w tym trybie Unreal... Deathmatchowe etapy są może stosunkowo mało obszerne (co nie znaczy, że małe) ale tak skonstruowane i rozbudowane w pionie, by wzajemne polowanie na siebie dało maximum rozkoszy. Wprawdzie przetestowałem deathmatch tylko w trybie dwuosobowym i po lokalnej sieci... ale było miło (tu podziękowanie dla szefa L.E.M.a, który poświęcił sporo swego cennego czasu, by porządnie złożyć mi skórę ;)).

Etapy

Jest ich, jeśli dobrze pamiętam, nieco ponad 20, w tym także deathmatchowe. Odwiedzimy kanyon, świątynie, fortece, doki, miasto, „mrowisko” (faktycznie, wrogów tam jak mrówek ;)), jaskinie i kopalnie. Naturalnie istnieje możliwość powrotu na już spenetrowane etapy. Muszę napisać o bardzo zróżnicowanej grafice poszczególnych leveli (niesamowite są świątynie z posągami



że (zgodnie ze zdrowym rozsądkiem) ona obsuwa się w przepaść. Jest to tak sugestywne, że aż się człowiek bezwiednie wzdryga i szybko odskakuje wstecz, by nie runąć w czeluść... A jeszcze muszę wspomnieć o pre-renderowanych i bardzo efektownych całoklatkowych cut-scenkach, dogrywanych pomiędzy levelami...

Dźwięk

Fx (czyli efekty) to naturalnie klasa sama dla siebie. Wszystko to sprawia, że ręce same składają się do okłasków. Doskonała jakość dźwięku (zero szumów), zróżnicowanie, różnorodność, ich klimatyczność (choćby tu i tam rozlegające się głosy dzieci, jakby zyciem wyjęte z kolejnego filmu o Freddy'ym K. Czy dźwięki dzwanów w świątyni tworzą bardzo specyficzną i gęstą atmosferę, troszkę nawet nawiązującą do... Quake 1. Takie są przynajmniej moje, bardzo pozytywne zresztą, wrażenia. Muzyka - audiotracki, grubo ponad godzina, i to jaka godzina... ech.

Deathmatch

W skrócie - jest możliwy, tak w trybie klasycznym jak i cooperative. 32 graczy na jednej planszy? Tak! Rzeźnia jest w każdym razie bardzo bardzo efektowna i na pewno lepsza od .



Plusy:

- FPP w TPP ;)
- grafika
- dźwięk
- udoskonalony engine Q2
- klimat
- grywalność
- kurczaki w grze ;)
- trzy poziomy trudności

Minusy:

- w samie brak, no chyba że ktoś nie lubi gier TPP?

Ocena:

9

rozmaitych bóstw) i bardzo efektownych sekwencjach podwodnych. Wasalom Quake'a Pierwszego polecam szczególnie etap o nazwie Gauntlet - posępne skały i rozżarzona lawa w dole, rozsypujące się podesty i namacalna wręcz groza wisząca w powietrzu; po prostu cudnieko.

Naturalnie nie brak tam zamkniętych przejść, które należy odblokowywać za pomocą odnajdywanych przycisków, a same etapy są wielopiętrowe i rozbudowane aż do bólu. Tu warto wspomnieć o kamerze, tj. o trzech jej trybach. W sumie sprowadza się to do tego, że pierwotnie kamera zachowuje się podobnie jak w Quake 2 (możemy wpływać na jej położenie myszką), ale można ją sobie „zalockować” w dwóch różnych trybach. W pierwszym kamera stale ukazuje nam akcję zza pleców bohatera, w drugim zaś mamy stacjonarne ujęcie z jednego rzutu. W każdym razie nie ma obaw, by cokolwiek umknęło naszym oczom lub by bohater zniknął sprzed jej obiektywu. Zaznaczę przy tym, że te tryby dostępne są także w opcji multiplayer.

Wymagania sprzętowe

Cóż, akceleratory rządzą i myślę, że ci którzy ich nie mają, raczej nie powinni brać się za bary z Heretic 2. (Ale jak ktoś ma P-166 bez akceleratora i 32 Mb Ram, to spróbować zawsze może, choć nie ręczę za efekty, bo nie sprawdzałem gry na takim konfigu). Posiadaczy akceleratorów zaś ucieszy fakt, iż wystarczy ten sam P-166 MMX z 4-megową „dopalką” klasy Voodoo 1, by gra chodziła z zupełnie zadawalającą prędkością, choć osobiście uważam, że dopiero P-233 MMX + Voodoo 2 jest naprawdę odpowiednią kombinacją, by w pełni cieszyć się tą grą. Przy takim konfigu gra nie zwalnia nawet wtedy, gdy ekran aż roi się od wrogów. (A jeśli nawet - to w praktycznie nieodczuwalny sposób). Powiedzmy sobie, że jak na dzisiejsze czasy nie jest to jakiś nadmiernie wymagający konfig... (choć sam takowego jeszcze nie posiadam). Naturalnie 32 Mb Ram w maszynie to już obowiązek... Jeszcze a propos akceleratorów. Z tego co mi wiadomo, gra NIE współpracuje z: Power VR 1, Verite 1000, Millenium II, natomiast najprawdopodobniej będzie mogła korzystać z: Millenium G200 i Voodoo Banshee. Natomiast bez problemu działa z: Voodoo 1 i 2, Voodoo Rush, nVidia 128, 128ZX, TNT, 1740, Verite 2200, ATI Rage Pro i Permedia 2.

Herezja?

To, co powiem herezją raczej nie będzie. A powiem tyle, że gra mi się bardzo podoba i polecam ją każdemu, komu miękka kolana na dźwięk słów FPP, czy TPP. Zdziwieni?



Wymagania: P166, 32 Mb Ram, Win'95/NT, SVGA, k.muz, DirectX 5.0, CDx4	Producent: Raven Software/Activision
Internet: http://www.activision.com	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

INFO

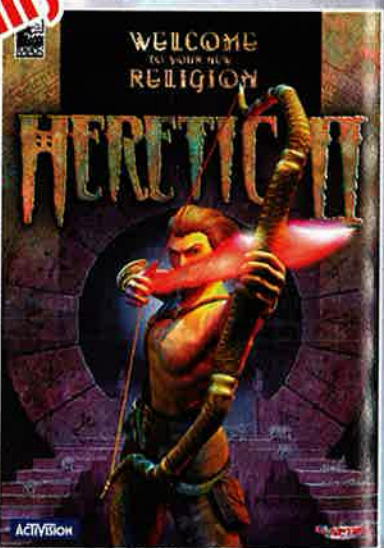
PLAKATY

W KIOSKACH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.
SZUKAJ JUŻ W GRUDNIU!

16 REWELACYJNYCH PLAKATÓW!
ZAKRYJ NIMI NAGOŚĆ SWOJEJ ŚCIANY!
4 MEGAPLAKATY A1 (85cm x 60cm)
MUSISZ JE MIEĆ PIERWSZY!

IŁOŚĆ OGRANICZONA

W następnym numerze znajdziesz kupon, za pomocą którego zamówisz sobie Plakaty z dostawą do domu.



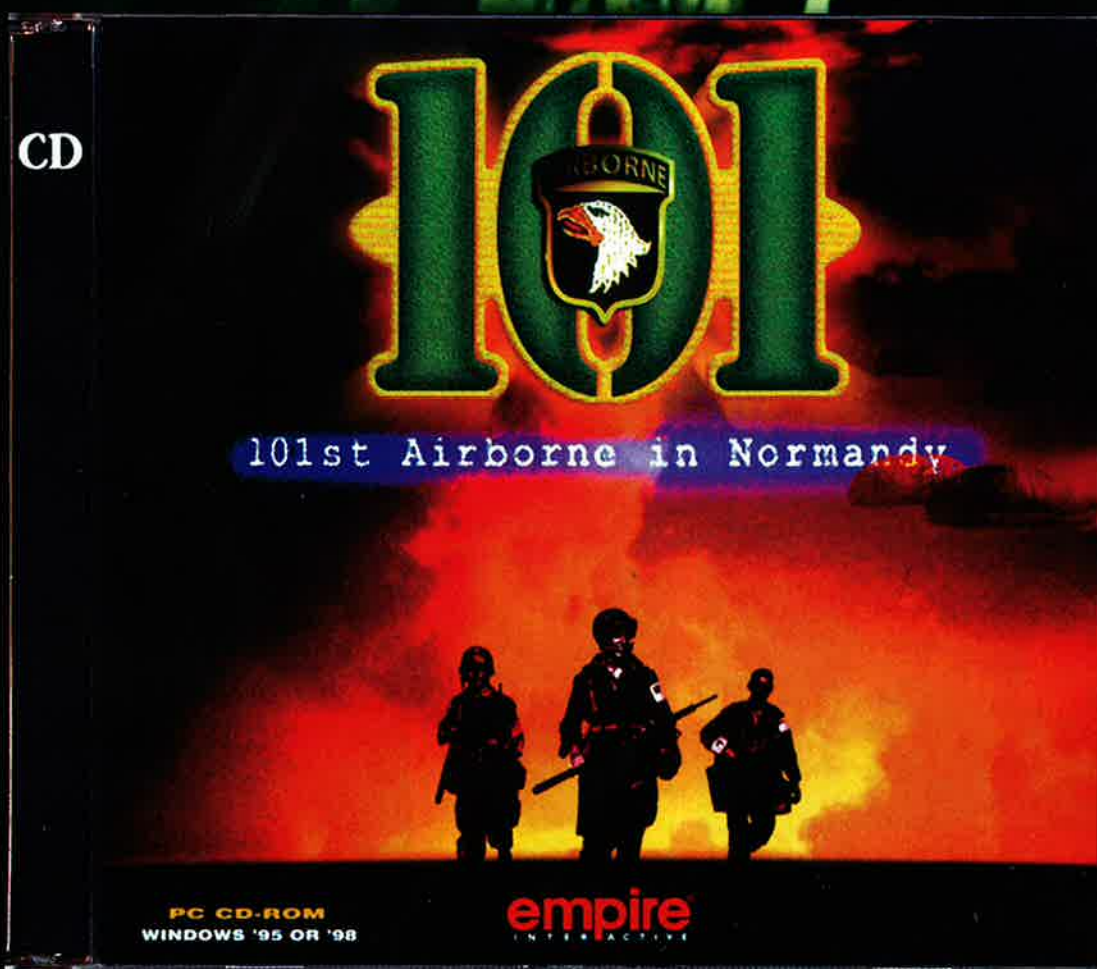
PREMIERA PREMIERA PREMIERA PREMIERA

NOWOŚĆ

COOL GAMES

KOLEKCJA NAJNOWSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH

Cena i jakość tych gier
Cię zaskoczy



Już niebawem w kioskach

NBA'99

NBA is fantastic!

Tak, tym razem nie będzie wyścigów, symulatorów, bijatyk i strzelanin. Dzięki Electronic Arts i jej nowemu dziecku, czyli NBA'99, będziemy mogli znaleźć się w ponad 20 halach sportowych różnych amerykańskich zespołów zawodowej ligi koszykówki. Oczywiście gracz nie występuje jako widz-obszernik, ale może zagrać w jednym z zespołów przeciwko np. nieubliwanemu zespołowi. Chociaż do rozpoczęcia sezonu jeszcze kawałek, to recenzja gry oraz sam produkt - NBA'99 - możemy potraktować jako rozgrzewkę. Więc zaczynamy...

GREGP.

Calość rozpoczyna dość efektowne intro, liczni zawodnicy prezentują swoje umiejętności, a wtórujące im panienki z pomponami zagrzewają nas do walki. Nie muszę chyba dodawać, że panienki obdarzone są niebiańskimi kształtami... hmmm.

Całość sprawia całkiem miłe wrażenie, filmy są bardzo dobrej jakości, bez trudu rozpoznajemy gwiazdy zawodowej ligi koszykówki. Dziwi tylko fakt, że prawie wszyscy zawodnicy w intrze są czarni...czy biali koszykarze są na wymarcu? Przebijamy się przez wstęp i drążymy dalej, i co widzimy? - przyzwoite menu, które oferuje nam mnóstwo funkcji wpływających na rozgrywkę.

Menu

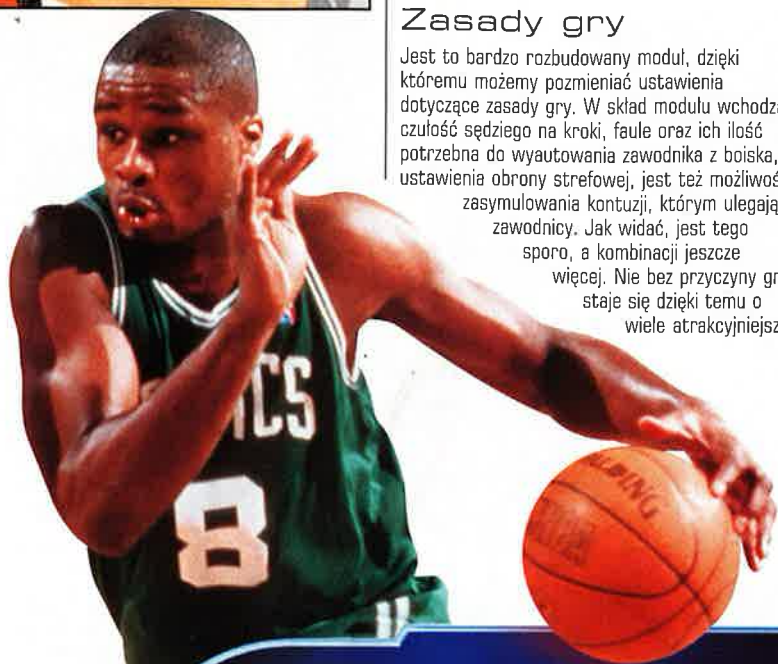
Menu jest przejrzyste i skłania każdego „basketowca” do wypróbowania szerokiej gamy ustawień, co jest później odzwierciedlone w samej grze. W tle dostrzegamy olbrzymi telebim, wzięty żywo z hali sportowej. Możemy wziąć udział w pojedynczym meczu, w konkursie za 3 punkty, w rozgrywkach tzw. play-off oraz możemy na początek potrenować dzięki opcji



Practice. Na tę opcję chciałem zwrócić szczególną uwagę, gdyż po raz pierwszy taka funkcja pojawiła się w grze z cyklu NBA. Mówiąc ogólnie, trening wygląda jak popularny u nas turniej STREETBALL. Mamy do dyspozycji kosze, na których „wyżywamy” się do woli (mam tu na



U góry:
Co prawda to nie „Air Jordan” ale i tak dwa punkty zostały zdobyte!



myśli doskonalenie techniki i umiejętności). Boisko przypomina nieco szkolne podwórko, ale to nie wpływa na uczucie zadowolenia płynącego z takiej rozgrywki. Tylko ty, piłka i kosz - czy potrzeba czegoś więcej? Przez cały czas jesteś dopinguwany przez odgłosy dobiegające z ust twoich fanów i fanek!!

Wracając do głównego menu, mamy tu również możliwość wyboru stylu rozgrywanych meczów. Do dyspozycji jest styl arcade oraz simulation, które dają zupełnie inne możliwości graczom. Jeżeli wybierzesz ten pierwszy, to twoi zawodnicy będą mogli skakać niczym kangury australijskie, bijąc rekordy skoków wżwyż. Gra jest przy tym bardzo popisowa, efekciarska wręcz, co niektórym może się spodobać. Nie obowiązują również rygorystyczne przepisy, walka jest bardziej swobodna. Ci, co są raczej tradycjonalistami, powinni wybrać opcję simulation, aby zagrać w bardziej realnych warunkach. Zawodnicy

starają się zachować wtedy jak prawdziwi gracze. Każdy z nich ma swoje indywidualne predyspozycje, które nie są dublowane u innych. To jest wielki plus. Jeśli chodzi natomiast o przepisy, to musimy tym razem uważać, bo sędzia jest wtedy bardzo uczulony na wszelkie niedozwolone zagrania.

Poziom gry

Jakby komuś było mało, to w menu można również ustawić poziom gry od rookie do superstar. Nie muszę tłumaczyć, że automatycznie szybkość gry wzrasta w znacznym stopniu oraz że preferowana jest wtedy szybka orientacja na polu bitwy.

Zasady gry

Jest to bardzo rozbudowany moduł, dzięki któremu możemy pozmienić ustawienia dotyczące zasady gry. W skład modułu wchodzi: czułość sędziego na kroki, faule oraz ich ilość potrzebna do wyautowania zawodnika z boiska, ustawienia obrony strefowej, jest też możliwość zasymulowania kontuzji, którym ulegają zawodnicy. Jak widać, jest tego sporo, a kombinacji jeszcze więcej. Nie bez przyczyny gra staje się dzięki temu o wiele atrakcyjniejsza.

U dołu:
Szybka akcja pod koszem i prowadzenie naszel



Inne

Do pozostałych opcji w głównym menu zostały jeszcze: poziom wyświetlanych detali, wybór zespołu oraz ustawienie klawiszy obsługujących naszego zawodnika. Jak wspomniałem wcześniej, grafika jest niezwykle bogata w szczegóły - tu mamy dodatkowo możliwość zmiany ilości oraz jakości wyświetlanych tekstur, jak również ilości szczegółów na ekranie naszego monitora. Oprócz „fabrycznego” min i max, istnieje jeszcze opcja custom, dzięki której możemy posłużyć się własną inwencją twórczą odnośnie ustawień wyświetlania grafiki. Opcja jest bardzo bogata, rozbudowane panele zadowolą nawet bardzo wybrednych graczy. Co się tyczy natomiast zespołów, to składy drużyn są wzięte z sezonu lat 1997-1998. Ogólna liczba drużyn zamyka się w liczbie 29, dodatkowo mamy jeszcze dwa zespoły mieszane konferencji zachodniej i konferencji wschodniej. Ciekawą innowacją jest możliwość pogrupowania zespołów według odpowiednich predyspozycji, tzn. wg obrony, ataku, kontroli piłki i innych. Najwyższe miejsce zajmuje drużyna, która jest w danej konkurencji najlepsza.

Jest pewien szczegół, a właściwie trudno to nazwać szczegółem, gdyż jest to obszerny fragment gry, o którym chcę wspomnieć. Mam na myśli potężną bazę danych o graczach ligi NBA oraz statystykę zespołów, włączając w to również możliwość porównywania ich. Pisząc „potężną bazę danych” nie robię żadnego błędu (zainteresowanych odsyłam od razu do tego archiwum), gdyż wystarczy zagłębić się w ogromnej ilości danych o zawodnikach i już poczujemy ogrom tego narzędzia. Każdy gracz został potraktowany nad wyraz szczegółowo, możemy przeczytać o jego cechach fizycznych, jaki skończył uniwersytet, a nawet nie są nam obce dane na temat przebiegu jego kariery. Trzeba przyznać, że jest to prawdziwa gratka dla fanów koszykówki w zawodowym, amerykańskim wykonaniu. Gorąco zapraszam do studiowania tej lektury!

Każdy zawodnik, chodzi tu o jego twarz, jest przedstawiony w sposób dotychczas niespotykany; próba odzwierciedlenia wyglądu jest tu na bardzo wysokim poziomie. (Chcę zwrócić od razu uwagę na jeden fakt - brak jakichkolwiek informacji na temat Michaela Jordana. W tej grze ta osoba nie istnieje...) Gdyby tego było mało, to twórcy gry udostępnił nam bardzo ciekawe narzędzie do tworzenia... własnych zawodników! Tak, to prawda, wcale nie żartuję, sami możemy stworzyć własnego M.

Jordana! Malo tego! Tych zawodników można później sprzedawać, kupować i czerpać z nich zyski.

Opcja multiplayer

Gdy kolega przewyższa cię na boisku, ty nie możesz mu pozostać dłużny, zaprosz go na pojedynek „one on one” lub zespół kontra zespół. Wygrana na pewno da ci pewnego rodzaju satysfakcję. Jeżeli posiadasz dwa komputery lub chcesz pograć po sieci, to nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wziął udział w tego typu rozgrywce. Przyjemność - przednia. Jest również inne rozwiązanie - możliwość gry na jednym komputerze w dwie osoby.

Replay

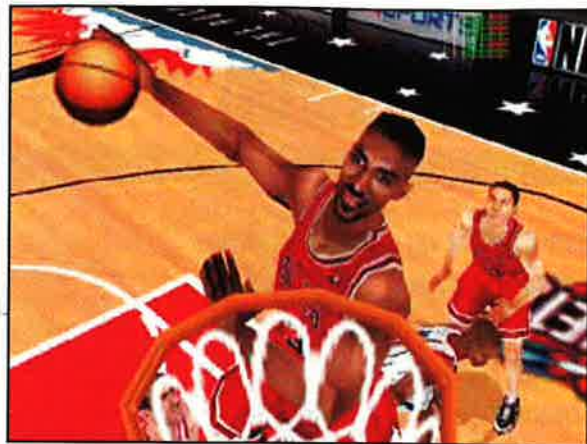
To kolejny bardzo interesujący fragment gry. Dostyć rozbudowany moduł pozwalający na obejrzenie zawodnika od stóp do głów w



odpowiednim zbliżeniu. Do dyspozycji mamy różne ustawienia kamery, płynne odtwarzanie tył / przód, odtwarzanie co klatkę, odtwarzanie z dowolnego kąta i pozycji kamery... jest tego po prostu mnóstwo. Możesz nawet obejrzeć buty Pipena. Po każdym meczu istnieje możliwość na spokojnie prześledzenia całej rozgrywki. Godne polecenia i uwagi.

O samej grze

Grafika i animacje w grze są płynne, lecz sami zawodnicy sprawiają wrażenie strasznie anemicznych i chwilami zdeorientowanych. Nie przemawia to niestety na plus... Zdarza się, że zawodnicy biegają z głową spuszczoną w dół, co wpływa na przebieg rozgrywki. Animacja



zawodników jest miejscami rwana, co w dzisiejszych czasach, tzn. akceleratorów 3D oraz procesora PII, jest nie do pomyślenia. Hale sportowe, a właściwie ich wykonanie graficzne zasługuje na pochwałę, gdyż twórcy gry wyraźnie przyłożyli się do stworzenia odpowiedniego klimatu. Przyszłaj, udało się - czuje się klimat, choć nie jest to jeszcze realizm stu procentowy. Czy uda się kiedyś taki w ogóle osiągnąć w grach komputerowych? Zobaczymy.

Wprawdzie zawodnicy sprawiają wrażenie ospałych, ale styl ich gry jest różnorodny, każdy z nich posiada swoistą kontrolę nad piłką oraz zakodowane umiejętności. To sprawia, że zawodnicy się nie dublują i każdy z nich gra na swój sposób. Szczególnie widowiskowe jest „pakowanie” piłek do kosza, istnieje możliwość zwolnienia tempa przebiegu akcji w kulminacyjnym momencie, czyli właśnie w trakcie ataku na kosz... bardzo widowiskowe! Prowadzenie rozgrywek możliwe jest z widoku 9 kamer, autorzy starali się urozmaicić nam grę do końca.



Plusy:

- Kolejna dobra koszykówka
- Mnogość opcji
- Baza danych
- Widowiskowość
- Ogólne wrażenia

Minusy:

- A gdzie Jordan?!

Ocena:

7

Podsumowanie:

Nowy produkt Electronic Arts jest jak najbardziej godny uwagi. Program jak na razie wykorzystuje tylko D3D, co nie jest szczytem możliwości, VooDoo idzie póki co w odstawkę, może dopiero produkt, który znajdziemy w sklepach przyniesie oczekiwane zmiany? (Liczę na to!) Namawiam wszystkich gorąco do NBA'99 i czekamy na szybkie wtargnięcie na polski rynek pełnej gry...

U-ACTION		Producent: Electronic Arts
Wymagania: 166MHz, 32MB, akcelerator 3D, CD-ROMx20, Win95	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Internet: http://www.easports.com		

Red Jack - Revenge of the Brethren

Piraci, skarby, dziewczyny i rekiny...

Ostatnie czasy nie były przesadnie łaskawe dla miłośników przygodówek. Kompletna posucha, a mnie, recenzentowi tego gatunku zaczął się śnić listonosz z rachunkiem za Internet. Na szczęście wygląda na to, że okres ów minął. Oto bowiem pojawiły się trzy nowe przygodówki - opisywane w poprzednim numerze świetny Nightlong, Morpheus, o którym jakiś czas temu też była mowa, oraz przedstawiana tu: Red Jack - Revenge of the Brethren. A więc, czas znowu zasiąść za klawiaturą i pokrzyżować czarnym charakterem plany mrocznych spisków.

ANAKHA

Nie wiedzieć czemu, projektanci gier rzadko biorą się za wątek piratów. W przygodówkach chyba jedynym wyjątkiem był przesławny Monkey Island. W dziedzinie strategii było nieco lepiej - od przesławnych Piratów! po Sea Legends. Te ostatnie, czyli legendy o pirackich skarbach, zawdzięczamy dwu ludziom, mieszkającym po przeciwnych stronach Atlantyku i dobre sto lat temu.. Jeden z nich, Edgar Allan Poe, w nowelce pt. „Złoty Żuk” opisał znalezienie pirackiego skarbu w Nowej Anglii. Jego utworek jest właściwie opisem logicznego rozumowania i odcyfrowania niezrozumiałego pozornie i bezsensownego

dokumentu przez Williama Legranda, bohatera opowiadania; niemniej znajduje on autentyczny piracki skarb. Nowelka była tak świeża, iż zdobyła nagrodę (100 \$!) w konkursie ogłoszonym przez czasopismo Dollar Newspaper.

U dołu:
Wyspa skarbów.



kogo popadnie, tylko wrogów władcy, który wydał im list kaperski... i musieli mu się oplatcać przynajmniej dziesiątą częścią łupów. Statki pirackie słynęły z niechlujstwa załogi oraz żalosnego stanu uzbrojenia, takielunku i kadłuba - no, ale nie po to zostawało się piratem, by szorować pokłady...

Amerkańscy bukanierzy najczęściej zresztą nie pływali wielkimi statkami - tylko zapalając fałszywe światła podczas burzliwych nocy lupili rankiem statki, które wskutek ich wrednych działań morze wyrzuciło na brzeg. Twórcami legendy pirackiej byli pisarze... Inna rzecz, że piractwo nadal istnieje (i podobno nadal istnieje) w doskonale zorganizowanej formie na Dalekim Wschodzie... ale skośnoocy piraci to ludzie rzeczowi i mało romantyczni.

Programiści z dwóch raczej nieznanymi poprzednio firm - THQ i Cyberfix - postanowili

Drugim z autorów, który wziął na kanwę motyw piracki, był R. L. Stevenson. Niezwykłe pomysły pisarz wymyślił piracki skarb i... Wyspę Skarbów. W tej ostatniej powieści mamy wszystkie elementy romantycznej powieści o piratach - tajemnicę, skarb, zuchwale przygody, nieodgadnioną mapę, podstępnych ślepców... a nade wszystko najbarwniejszą chyba postać pirata wszechczasów, Długiego Johna Silvera... zdrając, przecherę i... niezawodnego przyjaciela w potrzebie. Ciekawe, że powieść Stevensona zainspirowała dwu innych pisarzy do poświęcenia swoich książek jego bohaterom - myślę tu o powieściach Złoto z Porto Bello i Przygody Bena Gunna.

Tak naprawdę to piraci nie byli aż takim zagrożeniem dla żeglugi, jak to się często przedstawia. Ich statki rzadko kiedy wypływały z portów, bo załoga najczęściej leżała bykiem - wszyscy pijani. A jak już statek wypłynął z portu, to nie bardzo wiadomo było, dokąd płynął - sztuka żeglarska i nawigacyjna wymagała rzetelnego wykształcenia, na które nie stać było biedaków... oficerowie zaś, którzy znali swój fach, byli doskonale płatnymi specjalistami i nie mieli powodów, by przystawać do piratów. Sławni sir Francis Drake, Henry Morgan czy William Dampiere byli właściwie korsarzami czy kaprami - a to wielka różnica, bo kaper lub korsarz nie lupili



Plusy:

- Doskonała - bez żadnej przesady - grafika
- Świetna oprawa muzyczna i dźwiękowa
- Prosta fabuła (dla mało zaawansowanych)

Minusy:

- Niezbyt wyraźna wymowa postaci w niektórych sekwencjach
- Prosta fabuła (dla lubiących skomplikowane scenariusze)

Ocena:

7

stworzyć grę, która zawiera większość wyżej wymienionych składników i wątków, i trzeba rzec od razu, że powstał produkt bardzo udany. Oto bowiem wcielamy się w rolę Nicholasa Dove'a, młodego chłopaka mieszkającego gdzieś na Karaibach, w miejscinie zwanej Lizard Point. Z bliżej nieznanym - na początku przynajmniej - przyczyn, jego to właśnie nieżyjący już pirat



Czerwony Jack wybrał na wykonawcę swojej zemsty. Jack był sławnym piratem, założycielem Bractwa Wybrzeża. Udalo mu się dostać do Cartaghenu, silnie strzeżonej fortecy, w której Hiszpanie przechowywali złoto zagrabione tubylcom. Znamy te wątki z powieści choćby Sabatiniego i chciałbym mieć choć tysięczną część skarbów, jakie - wedle niektórych ksiązek - wywieziono z tej fortecy. Jednakże, kiedy Jack wiał z lupem na pokładzie, okazało się, że został zdradzony... i dyszący żądzą krwi Hiszpanie już na niego czekają. W ostatnich słowach przysięgł zemstę nieznanemu zdrajcy. Wyzaczył też termin ponownego spotkania założonego przez siebie Bractwa, na którym to miał odbyć się podział łupu i ujawnienie zdrajcy. Teraz zaś, dwanaście lat później, z niewiadomych przyczyn, piekielnie podobni do japońskich ninjia skrytobójcy chcą zabić naszego bohatera, Nicholasa, ten zaś musi odkryć dlaczego. Tak się składa, że do portu zawinął właśnie statek korsarski, czas więc ruszyć na spotkanie przeznaczonemu...

Ponieważ kapitan Justice nie ma ochoty brać na pokład niedoświadczonego gnyppka, nasz bohater powinien wykazać się jakimś wyczynem - np. zabić grasującego w przybrzeżnych wodach rekina ludojada - i opanować sztukę szermierki, która wybitnie zwiększa piratom cechę, jaką w RPG określono by chyba jako Przeżywalność. Czy wszystko to nie przypomina wam czegoś?

I tak zaczynamy na wybrzeżu wyspy. Trzeba przyznać, że grafika całości mile mnie zaskoczyła. Przypomina ona trochę Atlantis - akcję widzimy oczami bohatera, mamy możliwość obrotu o 360 stopni, poruszamy się zaś po ustalonych ścieżkach. Jest ona świetnie dopracowana - plac miasteczka pod chmurnym niebem wygląda koncertowo.

Mankamentem jest fakt, że podczas ruchu grafika ulega lekkiemu rozmyciu, jest to jednak do

zniesienia. Podczas rozmowy widzimy świetnie wykreowane, pełnoekranowe postacie - np. kapitan Blackbeard ze swoim wymyślnym mieczem wygląda genialnie. Rozgrywkę umilają nam także świetnie animowane wstawki, ukazujące nasze postępy w grze. Słowem - pod względem graficznym gra jest dopracowana niezwykle dokładnie.

U dołu po lewej: Główny sprawca całej awantury.



Oprawa dźwiękowa też nie jest gorsza. Muzyka znakomicie dopasowuje się do sytuacji i jest miła dla ucha. Niestety, szwankuje za to synteza mowy - chwilami jest ona trudna do zrozumienia. Na szczęście mamy możliwość wyświetlania tekstów na ekranie, pozostaje więc tylko problem

wstawek animowanych, te zaś można od błędy zrozumieć. Ale... ciężko, bo postaci niekiedy mówią po angielsku jak Chińczyk urodzony w Porto Bello i wychowany przez Indianina, który uczył się języka od holenderskiego pastora.



Fabła jest dość ciekawa, choć występuje tu bolączka trapiąca wszystkie przygodówki, które pojawiają się w ostatnim czasie - chodzi o poziom trudności. Mianowicie średnio zaprawiony w bojach gracz może ją ukończyć w ciągu dwóch, trzech dni niezbyt intensywnego grania. Wielodniowych zacięć raczej tu nie uświadczymy. W celu urozmaicenia wprowadzono elementy zręcznościowe. Jeden z członków załogi uczy nas szermierki, która to umiejętność niejednokrotnie się potem przydaje. Z innych można wymienić ucieczkę z Port Royal i obronę wyspy Blackbearda, kiedy to bronią palną dziurawimy Hiszpan i skrytobójców, lub różne niespodzianki czekające nas w świątyni ośmiornicy.

Inna sprawa, że zdecydowaną większość pojedynków wygrywa się nie zręcznością, a podstępem.

Ogólnie rzecz biorąc, gra jest dobra. Nie będzie ona stanowiła wprawdzie wyzwania dla doświadczonego gracza, jednakże dla zapewnienia kilku godzin rozgrywki nadaje się w sam raz.

Do tego wszystkiego jedna refleksja natury ogólniejszej. Wydaje mi się, że przygodówki, jak większość innych rodzajów gier komputerowych, schodzą... może nie na psy, ale znacznie niższy niż kiedyś miały, poziom. Od dawna już nie grałem w nic, co przyniosłoby mi tyle emocji i satysfakcji, co swego czasu np. Indiana Jones i Zagubiona Atlantyda. Przyczyny są chyba oczywiste. Dawniej - choć wcale nie tak dawno temu, to tylko przemiany zachodzą błyskawicznie - gry komputerowe robili zapaleni dla podobnych im zapaleńców. W atmosferze starych gier wyczuwało się tę iskrę szaleństwa, i artysty, jaka towarzyszyła ich powstawaniu. Widać było, że goście, którzy stworzyli postać Guybrusha Treepwoda świetnie się przy tym bawili. Gra nie musiała być też sukcesem finansowym - wystarczyło, jak się jakoś sprzedawała i już. Wszystko to dawało twórcom swobodę i luz w pracy. Teraz autorzy gier (ze zechciejcie zwrócić uwagę, że nie nazywam ich twórcami) są porządnymi pracownikami firm

tworzących na potrzeby rynku, pracującymi od 8.00 do 15.00 i przychodzącymi do pracy po podpisaniu listy obecności. Pracują dlatego, że trzeba, np. spłacić kolejną ratę za domek... Są znakomitymi fachowcami, ani słowa... Żeby wszystko było jasne, jeszcze kilka lat temu nikt z poważnych grafików nie tykał gier komputerowych i rysunkami bawili się znajomi programiści, ci, którzy potrafili narysować konia, tak by nie przypominał kaczki.

Teraz oprawę graficzną robią spece najwyższej próby. Za oprawę dźwiękową też się biorą mistrzowie. I co? Ano,

nic. Widzieliście kiedy lwa w Zoo? Wymarzona sytuacja, prawda? Ma do dyspozycji kilka chętnych samic, żarcia pod dostatkiem, żadnych problemów... Fajno, nie? To dlaczego ma tak cholernie znudzoną mordę? Miłośnik przygodówek jest dziś jak ten lew... Może jednak najistotniejsza była fabuła?

Skomplikowana niczym plecionka pijaka, wartka i rzucająca intelektowi gracza najwymyślniejsze wyzwania? Zapraszam do dyskusji miłośników przygodówek - może nie mam racji? Piszcze - czekam na listy!

Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Producent: THQ
Internet: http://www.thq.com	Dystrybutor: THQ

Knights & Merchants

Rycerze & Kupcy

Pod patronatem firmy TopWare otrzymujemy najnowszy wytwór Joymania Entertainment - grę **KNIGHTS & MERCHANTS**. Kto polubił gry, w których trzeba wykazać się posiadaniem przynajmniej kilku szarych komórek, ten z pewnością zainteresuje się przedstawianym produktem...

EL GENERAL MAGNIFICO

W pewnym Królestwie syn panującego miłośnicie (ale dość twardą ręką) władcy usamodzielniał się do tego stopnia, że postanowił ogłosić secesję i nie czekając na śmierć tatki, zaczął się przymierzać do objęcia tronu. W niektórych państwach o sukcesji decydowała grubość pancerza na grzbiecie władcy, a do przedłużających życie zwyczajów należał ten, by nigdy nie stawiać plecami do swoich doradców. Książę popędził kota wojskom królewskim, a w państwie nękanym bratobójczymi wojnami rozhulały się



zaraza, głód i... niekarne żołdactwo. W dodatku jakiś laydak ;) przekazał wrogom plany fortalicy. Obejmujesz ster rządów w niewielkim zameczku na prowincji i wnet staje przed tobą ambitne zadanie odzyskania panowania nad resztą królestwa. Masz je odzyskać dla Króla. Hmm... Czemu nie dla siebie?

Gra niezwykle udatnie łączy w sobie wątki ekonomiczne i wojenne. Nie da się mianowicie wystawić silnej armii, która da odpór napastnikowi, jeżeli nie pozwoli na to stan skarbcu. Budowa fortów, szkolenie niedoświadczonych wojaków czy werbowanie doświadczonych - wszystko to kosztuje, a i uzbrojenia - zwykle przynajmniej - nie znajdują się w kaptusie. Płatnerz nie robi niczego za darmo. Sprawdza się stare powiedzenie przypisywane Napoleonowi, że do prowadzenia wojny trzeba trzech rzeczy - po pierwsze -

Po prawej:
Przypomina Settlers? No i co z tego, to przecież znakomite źródło inspiracji!

pieniędzy, po drugie - pieniędzy i po trzecie... tak jest! Zgadłeś! Pieniądzy! Jest tylko jedno małe ale.

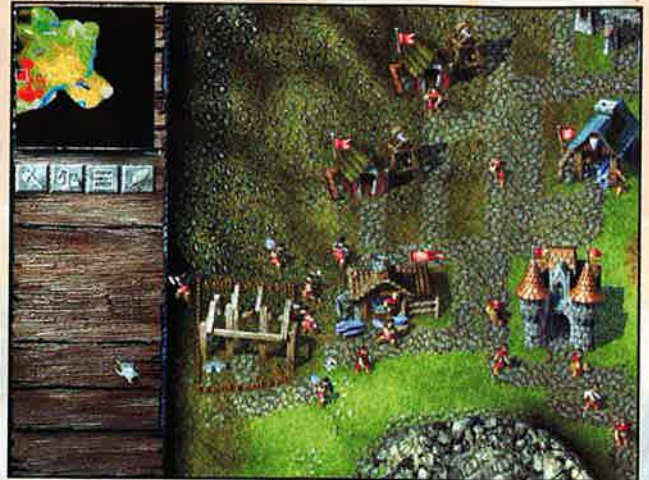
Nie da się zgromadzić forsy w skarbcu, którego nic i nikt nie strzeże. Pamiętaj, że ambitny Książę nie zasypia gruszek w popiele i nieustannie atakuje. Nie możesz wypuścić miecza z dłoni i przekuć go na lemiesz - przeciwnie, nieustannie musisz dawać baczenie na granice swego państewka. Gra powie ci się tylko wtedy, gdy będziesz umiejętnie balansował pomiędzy wydatkami na wojsko i na cele zupełnie nie wojskowe. W sumie ocenilbym jednak tę grę jako wojskowo-ekonomiczną, bo ostateczny cel to odzyskanie (militarne) całego państwa.

Porównany z dawnymi strategiami program okazuje się nielecho skomplikowany (choć nie jest to obecnie

odosobniona tendencja - wzrosła po prostu moc obliczeniowa, jaką dysponują programiści i w związku z tym komputer może więcej). Okazuje się, że państewko - choćby i niewielkie - to zbiór bytów powiązanych ze sobą najróżniejszymi zależnościami, które władca musi uwzględnić.

Centralnym punktem miasta jest Spichlerz, w którym gromadzą się zapasy otrzymane od Króla na rozbudowę miasta i te, które doń znoszą pod twoim przewodem skrzętni (choć może nie zawsze chętni) obywatele. Musisz dokonać właściwego doboru kolejności wznoszonych budynków, trzeba ci je także łączyć uliczkami. Musisz poznać koszty każdego budynku i podjąć decyzję o jego budowie. Budynek trzeba ustawić frontem do drogi. Nie od razu jednak można wznosić wszystkie - aby ruszył np. Tartak (warunek sine qua non

stawiania dalszych budowli, bo z nie okorowanego drewna niczego - poza prymitywnymi szafasami - zrobić się nie da), trzeba wpiąć, żeby Drwale narąbali drewna. Z samych desek niewiele jednak postawisz - trzeba mieć i budulec wydobyty w



Kamieniołomie. Gospodarstwa - bez których nie będziesz miał żywności - możesz zakładać tam, gdzie jest dość żyznej ziemi, choć same zabudowania mogą stać i na skale. Pamiętaj,



że rozwój cywilizacji zależy od żelaza - trzeba ci znaleźć miejsce, gdzie są złoża i postawić tam Kopalnię. Stali jednak nie wyprodukujesz bez węgla... a budowę Kopalni najlepiej opłacić złotem, te zaś możesz wykopać.

Towary uzyskane z pracy rąk ludzkich musisz rozsądnie dzielić wedle potrzeb. Podstawowe produkty to drewno, żelazo, węgiel i ziarno.



**DEMO
NA CD
08/98
ACT1**

Plusy:

- Niezła grafika, dobra muzyka
- Dobra lokalizacja
- Wątki strategiczne i ekonomiczne
- Nie za trudna, nie za prosta

Minusy:

- Zawężenie pola działalności Zarządcy
- A gdzie są kupcy?!

Ocena:

7

Jeśli np. kiepsko pracuje Chlew, możesz podrzucić świniarzykom nieco więcej ziarna. Pamiętaj o szybkim postawieniu Gospody, gdzie odbywa się zaopatrzenie ludności w żarło. Twoi ludzie sami lażą do gospody, ty musisz dbać tylko o to, by nie zabrakło w niej jedła. Musisz też postawić Szkołę, niewiele bowiem osiągniesz bez sprawnego procesu szkolenia nowych pracowników. Na szkolenie trzeba jednak pieniędzy... dbaj więc o to, by nie zabrakło ich w Spichlerzu. Pieniądże oczywiście bijesz w Mennicy - lepiej płacić monetą niż surowym złotem!

Podamy ci niżej spis dostępnych (nie od razu!) budynków, ty zaś sam się domyśl, w jakiej kolejności należy je wznosić - choć prawdę powiedziawszy twórcy gry podpowiedzieli ci to w instrukcji...

Możesz więc budować lub zakładać: Spichrze, Szkoły, Gospody, Kamieniołomy, Leśniczówki, Tartaki, Winnice, Gospodarstwa Rolne, Młyny, Piekarnie, Chlewy, Rzeźnie (brrr!), Garbarnie, Stajnie, Warsztaty Płatnerskie, Warsztaty Pancerni (?), Kopalnie Węgla, Żelaza i Złota oraz Mennice, Dymarki, Kuźnie Płatnerskie, Kuźnie Zbroi, Warownie i Wieże Obronne.

Niektóre z tych budowli powinny być łączone (lub budowane razem) z innymi... Twoimi poddanyami zaś będą:

Pomocnicy, Budowniczości, Kamieniarze, Drwale, Cieśle, Chłopi, Piekarze i Młynarze, Hodowcy, Rzeźnicy, Hutnicy, Kowale, Górniczy i Rekruci.

Tych ostatnich możesz wyszkolić w Warowniach na: Zoldaków, Toporników, Piechurów z mieczami, a także członków oddziałów Jazdy Lekkiej i Ciężkiej. Tym możesz przeciwstawić Piechurów z lancami i Pikinierów, a do nękania przeciwników możesz użyć Luczników i Kuszniczków...

Pamiętaj, że nie masz żołnierza uniwersalnego (chyba że zatrudniłeś Dolpha Lundgrenal) i najlepiej się spisują jednostki kombinowane. Łucznicy i Kuszniczy np., doskonali do walki na odległość, którzy zupełnie bez strat własnych mogą atakować Wieże Obronne, pękają jak jajka zaatakowani z bliska - i trzeba im zapewnić

obronę, bo inaczej wytną ich w pierś - albo nawet do nogi - zwykli Piechurzy. Sztuka prowadzenia walki to odrębna dziedzina, jednostki możesz formować w rozmaite szyki i nawet dowodzić nimi podczas bitwy. Osobliwie dobrze spisuje się Jazda, której możesz użyć do głębokich rajdów na tereny opanowane przez wroga, gdzie sieje grozę i zniszczenie. Są to szczególnie skuteczne - choć może niezbyt rycerskie! - metody walki, zaatakowany bowiem od tyłu nieprzyjaciel jest czterokrotnie podatniejszy na straty niż wróg bity od czoła.

Nie jest też nowością możliwość gry w sieci (do pięciu graczy jednocześnie). Podczas takiej gry możesz formować sojusze z innymi graczami - ale nie musisz być nimi związany do końca. Gdy uznasz to za stosowne, możesz sojusz zerwać, bo zwycięzca musi być tylko jeden! Aby nie rozpoczynać gry na surowo, masz możliwość potrenowania na sucho, możesz zacząć grę goly niczym święty turecki, albo i z kilkoma oddziałami do obrony miasta i nawet z kilkoma budynkami. A potrenować trzeba koniecznie, bo początkowo łatwo jest pamiętać o wszystkich zależnościach, ale kiedy miasto się rozrośnie, a potem weźmiesz na leb prowincję...

Tyle o grze. Jeśli idzie o oprawę graficzną, to jest ona na bardzo przyzwoitym poziomie. Animacje są płynne, oprawa zaś muzyczna miła dla ucha i dźwięczna. Jeśli dodać do tego niską cenę, to okaże się, że to właśnie może być dla ciebie zakup roku, otrzymujesz bowiem zupełnie przyzwoity produkt za nieprzyzwoicie niską cenę. Gra została też niezłe zlokalizowana - co nie powinno dziwić, ponieważ wśród jej twórców jest kilku Polaków... Osobliwie realistycznie brzmią pełne zapалу wrzaski podczas bitwy, charkoty rannych i... kwik zbłąkanych na polu bitwy świń (?).

W tym całym mieście jest jedna (za to spora) kropla dziegciu. Otóż wbrew nazwie gry, nie masz w niej miejsca dla kupców. Wygląda na to, iż twórcy zupełnie zapomnieli o tym, że to, czego nie masz, a mieć chciałbyś, możesz - jeśli masz forszę - kupić. Niektóre dobra produkuje się w nadmiarze, na handel właśnie. Naturalną zaś jest rzeczą, że nadmiaru pozbawiamy się dzięki handlowi. Nie bardzo też rozumiem rolę pieniądza

- skoro jest się na swoim obszarze władcą absolutnym, to się ustala, że chłop za świnie dostaje np. dwa razy w pysk albo szufłę węgla i kwita! Pieniądz potrzebny jest tylko wtedy, gdy pojawia się potrzeba porównania wartości własnych towarów z innymi - a dziś jego rola jest czysto umowna. Nie jest to może wada zbyt wielka (twórcy gry zafascynowali się widać Settlersami), ale szkoda, że nie można sobie pohandlować...

Wadą drugą jest brak działań wojennych na morzu - bitwy toczy się zawsze na lądzie. Nie czepiałbym się, gdyby nie to, że na horyzoncie pojawia się produkt, która ma obu wad być

Infrastruktura



Kuźnia

- miejsce wyrobu broni



Kopalnia

- tu wydobywamy jakże cenne dla nas złoto



Farma

- produkuje żywność



Zamek

- kwatera główna, magazyny etc.



Huta

- produkuje żelazo konieczne do stworzenia broni



Szkoła

- trenujemy tu swoich ludzi, uczymy wykonywania zawodu itp



Stajnie

- dzięki niej możemy mieć kawalerię



Po lewej:
Do boju!

pozbawiony. Myślę o... choć z drugiej strony, może to i dobrze, bo gra jest klarowniejsza... Tylko ten tytuł...

W sumie wzięwszy jedno z drugim i trzecim (cena!), dochodzimy do wniosku, że wad jest znaczenie mniej niż zalet...



Producent:

Joymania Entertainment/
TopWare

Wymagania:

P100, 24 MB RAM, CD x 4, Win
95/98, Direct X 5.0

Dystrybutor:

TopWare
tel. (033) 123001

Internet: <http://www.topware.pl>



Ultimate Soccer Manager 98

PORADNIK

W numerze sierpniowym ukazała się recenzja USM 98. Minęło kilka dobrych tygodni. Gierka znikła mi gdzieś w zakamarkach twardego, aż któregoś dnia Siła Wyższa (tym razem pod postacią vice-naczelnego) wydała rozkaz zrobienia poradnika do USM 98. Cóż... rozkaz to rozkaz. Naturalnie opis sporządziłem w taki sposób, by posiadacze kopii „legalnych maczej” nie mieli tu gotowej ściągki. Oto więc ogólny przegląd dostępnych w grze opcji.

ELD

STAD

Mamy tutaj funkcje związane z udoskonalaniem stadionu i zaplecza „handlowego”. Rozbudowujemy (często po uprzednim wyburzeniu) naszą „Świątynię futbolu”. Oczywiście przede wszystkim powiększamy pojemność. Można wybudować miejsca siedzące, zadaszone i ekskluzywne. Jest tam też opcja, gdzie możemy szmal na sprzątanie stadionu i renowację murawy. Ponadto stawiamy budynki służące do sprzedaży pamiątek klubowych i programów meczów, oraz zaplecze gastronomiczne.

BUSI

Tu obracamy forszą. I to często dużą. Ach... żeby mieć tyle chociaż w złotówkach... Tamże: aktualny stan konta. Zyski i straty. Jeżeli brakuje ci kasy, możesz tutaj ją pożyczyc, a gdy masz jej trochę za dużo, możesz odłożyć na procenty do banku. Tu ustalamy

również ceny biletów, tylko bez przesady! W tej opcji wybieramy sponsora generalnego (daje dużo kasy, ale kontrakt z nim wiąże nas na dość długo) oraz „sponsorów pomocniczych”, widzimy ile kasy spłynęło ze sprzedaży pamiątek i z fast-foodów.

CHAIR

Gabinet „naszego kochanego szefa”. Stąd wydaje nam, biednym robaczkom, rozkazy. On tu króluje i wiele sobie nie poklikamy. Dowiesz się, co sądzi o tobie szef, fani, zawodnicy i trenerzy, oraz jak stoją finanse. Tu też możesz obejrzeć swoje dotychczasowe zdobycze. A ponadto: szef płaci, szef rządzi. Słowem: tutaj dowiesz się, jakiego wyniku szef oczekuje w najbliższym meczu.

DATA

Składy wszystkich zespołów z naszej ligi plus z kilku innych.

TRANS



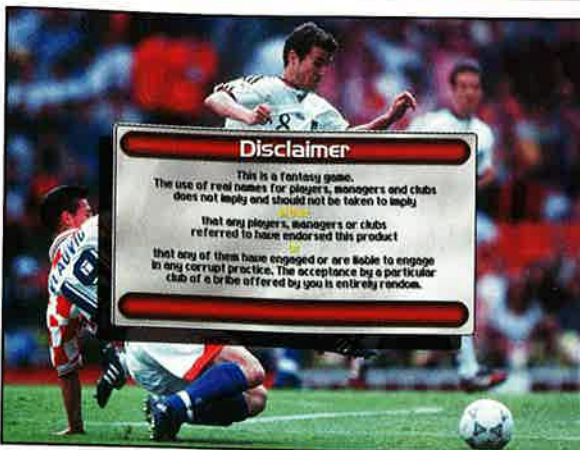
lista transferowa, jak i możliwość poszukania kogoś bardziej konkretnego. Możemy dokładnie określić wiek, wartość, status (czyli kiedy się kontrakt kończy, czy jest na liście transferowej itd.), pozycję, na jakiej gra piłkarz i umiejętności

naszych piłkarzach. Umiejętności, morale, wartość, długość kontraktów oraz statystyki obecnego sezonu (ilość występów, bramki, asysty, kartki). Ponadto info o klubie, stadionie etc. Są też nasze osiągnięcia, historia klubu, wiadomości od piłkarzy i trenerów, artykuły w gazetach (sprawozdania z meczów, choć nie tylko). Ba, jest nawet telegazeta! Są też terminarze spotkań. Można zabawiać się w hazardzistę, obstawiając wyniki spotkań. Tu też dokonujemy machlojek typu „wicie, rozumiecie, tego meczu nie możemy przegrać, a wam trochę kasy zawsze się przyda”. Problem w tym, że nie udaje się to zbyt często. I pamiętaj: jeżeli nie uda ci się to trzy razy, to zrobisz z tego niezła zadyma. Można też przekupywać drużynę, z którą walczysz nasz konkurent!



SQUAD

Funkcje przedmeczowe oraz treningowe. Ustalanie formacji, taktyki, stylu, kapitana, wykonawców rzutów wolnych, karnych i różnych, oraz wysokości premii za wygrany mecz. Podglądniesz też, jakim ustawieniem gra przeciwnik, jakim składem i które miejsce zajmuje w tabeli. Ustalasz tutaj tygodniowy plan treningu całego zespołu, choć prawdę mówiąc lepiej jest skorzystać z usług asystenta. Zrobi to szybciej i lepiej. Jeżeli masz kasę, to warto wysłać zawodników na obóz treningowy. Oczywiście najlepiej za granicę na pięć dni i w warunkach luksusowych. Aha... i nie zapomnijcie ustawić przy Training Camp intensywności treningu na INTENSIVE! Nie braknie zajęć indywidualnych z piłkarzami. Wyznaczamy odpowiednich



Disclaimer
This is a fantasy game. The use of real names for players, managers and clubs does not imply and should not be taken to imply that any players, managers or clubs referred to have endorsed this product. That any of them have engaged or are liable to engage in any corrupt practice. The acceptance by a particular club of a bribe offered by you is entirely random.

Transfery. Tak jak pisałem w recenzji, są one dość zakręcone. Naprawdę robienie transferów w USM 98 do przyjemności nie należy. Jest tu zarówno

poszukiwanego przez nas gracza. Tu również prowadzimy rozmowy o przejściu bądź sprzedaży zawodnika, sporządzamy nasz podręczny spis życzeń na przyszłość oraz pozbywamy się niepotrzebnych nam piłkarzy. Można też wynająć gracza lub pożyczyc kogoś swego orła do innego klubu.

MNGR

Królestwo każdego prawdziwego menadżera. Strasznie dużo tabelek i informacji. No i można tutaj kupować mecze!!! Znajdziemy tu wszyściutekko o

trenerów (np. faceta od podawania do zajęć z pomocnikami), którzy trenują twoich orłów, podkreślając np. obronę, strzelanie, główkowanie, kondycję, opanowanie piłki, „pomyślunek na boisku” itp. Tu ustalasz gażę trenerom (albo wywalasz ich na zbity pysk), sprawdzasz, kto nie może grać i z jakich powodów, ustalasz taktykę i formacje na boisku itp.

MATCH

Oczom twoim ukaże się widok boiska z małym panelem opcji na dole. Mamy tam m.in. replay, options, zmiany i

przyspieszanie czasu rozgrywki (maksymalnie x16). Tamże przypisujesz każdemu z zawodników indywidualną taktykę i zadania do wykonania.

TAKTYKA

Taktykę w USM 98 można podzielić na tę dla graczy leniwych i tę dla ambitnych. Dla leniwych wystarczy zajrzeć do TEAM SELECTION i TEAM TALK. Nie będę pisał, iż w Team Selection ustala się skład, bo jest to dość oczywiste. Natomiast w Team Talk określa się kapitana,

wykonawców rzutów wolnych itp. Oczywiście wszystkich wybieramy zgodnie z zasadą, że np. do karnych dajemy gościa z największym wskaźnikiem shootingu. Tu też wyznaczamy premię za wygrany mecz. W ADVANCED TACTICS i FORMATIONS EDITOR wyjął się ci bardziej ambitni z was. Ale wybaczenie, że nie będę się tu rozpisywał, gdyż musiałbym chyba przepisać słowo w słowo instrukcję do gry i zajęłoby to całkiem sporo miejsca. Wprowadźcie parę osób by było uszczęśliwionych -

ale mi się wcale nie uśmiecha dyscyplinarne zwolnienie z pracy za jawne promowanie piractwa...

W związku z tym to już wszystko na temat USM 98. Wspomnę tylko, że osobiście gram ustawieniem 3-4-3, Attacking, Long Ball, Hard Tackling i nie stosuję pułapek ofsajdowych. Mam nadzieję, że następnym menadżerem, którego będę miał zaszczyt rozpracowywać będzie już Championship Manager 3...

Ultimate Soccer Manager 98
Sierra

Tipsy

Jak zawsze, więcej tipsów znajdziecie w katalogu Bonus/Bonus2/tips. Tamże rozmaite cheats-machines, trainery itp.

5th Element

(Kalisto)



Wpisz w głównym menu, po czym wybierz New Game:

- RALPH - wybór levelu
- DAVID - nieskończone (ale co - autorzy nie napisali)
- THIERRY - łatwiej walczyć z wrogiem
- JEROME - osłony
- OLIVIER - wszelka broń
- FANETTE - wszelkie przedmioty
- BENOIT - wszystkie filmy
- JOEL - wszystkie cheaty naraz

Age of Empires: Rise of Rome

(Microsoft)

Wpisz to w chat window:

- king arthur - zmienia ptaki w smoki (999 HP)
- grantlinkspence - ???
- pow big mamma - nowa jednostka: BabyPrez
- convert this! - pojawia się... święty Franciszek (!) rażący wroga piorunami
- stormbilly - nowa jednostka: robot Zug 209

Ares Rising

(Imagine Studios)

• Podczas misji naciśnij C, Shift-C i wpisz: BIGASSSHIELDS, po czym naciśnij Escape - nietykalność.

• J/w ale wpisz IAMTHEMASTER (po czym Escape) - zaliczasz misję.

Barrage

(Activision)

Odszukaj w katalogu z grą folder JUNK. Tam znajdziesz plik OPTIONS.DAT. Edytuj go, skocz na sam koniec pliku, w 410 linii znajdziecie trzy kolejne heksy z wartością 21 21 21 - zamień je na FF FF FF. Efekt - dostęp do wszystkich misji. (Jeśli nie wiesz jak to się robi - poczytaj sobie pierwsze odcinki „Poradnika Hackera” zamieszczanego ongiś w GDA.)

Caesar 3

(Sierra)

Używaj tych cheatów, gdy wejdiesz w opcję Senate: Kliknij ikonę Imperatora. Ustal dla siebie placę 500 denarów (Caesar's wage). Po kilku miesiącach, gdy zbierzesz okolo



3000, wejdź w ten sam ekran i naciśnij „Give to city”. Kliknij na przycisk „all” w dialogu. Następnie naciśnij „give”, a potem jeszcze raz - przycisk „Give to city”.

Uwaga!! Nie naciskaj ponownie przycisku „all”, chyba że chcesz sam siebie wpędzić w kłopoty!!!

Ilość pieniędzy, jaką możesz przeznaczyć miastu, jest równa sumie, którą dałeś wcześniej. Ponownie więc naciśnij przycisk „give”. Powtarzaj tę czynność, a zdobędziesz fortunę. Nie obawiaj się także opuścić ekranu

Senate. Możesz z niego spokojnie wyjść i wrócić tutaj później, aby dodać sobie pieniędzy.

Colin McRae Rally:

(Codemasters)

Wpisz to na „name edit screen”

FORKLIFT - samochód dość dziwnie reaguje...



OPENROADS - dostęp do wszystkich tras

SHOEBOXES - dostęp do wszystkich wozów

Deer Hunter 2

(Wizard Works)



dh2tracker - widzisz zwierzynę
dh2shoot - pojawia się na dystans strzala obok jelenia

dh2deadeye - kamera zamontowana na strzałach

dh2honey - jelenie nie może cię zauważyć

dh2circle - chcesz jelenia - no to masz

camera set fox# - patrzmy oczyma wybranego lisa

camera set deer# - j/w, ale jelenia

dh2wright - latamy
dh2flash - jesteś szybki
dh2supaflash - a teraz jeszcze szybszy

dh2thunder - grzmot
dh2light - błyskawica
dh2rain - deszcz
dh2snow - śnieg
dh2blizzard - błyskawiczne zmiany pogody

dh2deerzilla - olbrzymi jelenie

Hardwar

(Gremlin)

Wejdź do opcji Controls, a następnie joystick controller (tylko gdy używasz joysticka). Wybierz przycisk i zmień jego funkcję na „God Hanger”. Gdy ten klawisz jest wciśnięty, zostaniesz momentalnie przeniesiony do miejsca, w którym uzbiorisz swój pojazd i twoja pula pieniędzy wzrośnie do takiego poziomu, że będzie cię na wiele stać.

Heretic 2

(Raven Software/Activision)

Uwaga: tipsy testowane na beta wersji



Naciśnij ~ -by wywołać konsolę i wpisz:

god - god mode
dirmaps - wyświetla wszystkie dostępne levele
map xxx - skok na level xxx (wpisz tu nazwę wybranego levelu)

God-mode możesz też wywołać naciśnięciem klawisza „g” podczas gry.

S
I
L
V
E
R
S
H
A
R
K
A
C
T
I
O
N

Action



Gratka dla Komandosów!

Commandos: Behind Enemy Lines
Rainbow Six
Spec Ops
Swat 2



3D-ACTION

Nr 11/98
Grudzień
1998

ISSN: 1428-964X
INDEX: 343102

Action

PLUS

www.silvershark.com.pl

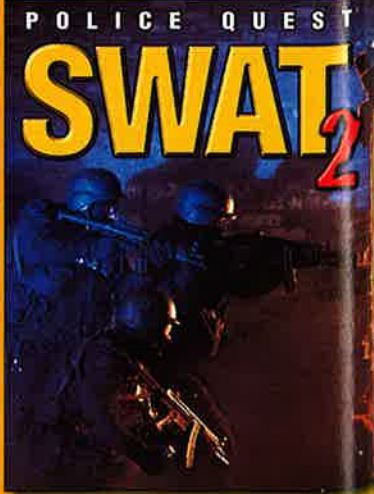
Cena 2.99 zł

S
I
L
V
E
R
S
H
A
R
K
A
C
T
I
O
N

Action



Ponadto
w grudniowym numerze
solucje do gier:
Unreal
Nightlong
Wing Commander Secret Ops
oraz cała masa tipsów!



Heretic 2 - demo tipsy

Naciśnij tyldę (~), by otworzyć konsolę i wpisz (powtórne wpisanie anuluje większą część cheatów):

playbetter.....God Mode on/off
 twoweeks.....znajdźki
 victor.....zabijasz wrogów
 kiwi.....przechodzenie przez ściany
 noclip.....wylączamy przechodzenie przez ściany
 angermonsters...potwory są bardzo agresywne
 crazymonsters...a teraz to już dostają świra
 god.....God mode
 impulse 9.....broń i mana
 impulse 10.....broń, full mana
 impulse 14.....jesteś...owcą!!!
 impulse 25.....Tome of Power
 impulse 32.....nikt ci nie podskoczy, nikt cię nie zobaczy
 impulse 35.....brak potworów
 impulse 36.....zamrażanie potworów
 impulse 39.....latamy
 impulse 40.....???
 impulse 41.....większe doświadczenie
 impulse 43.....masz wszystko!
 impulse 171.....zamiana w Paladyna
 impulse 172.....zamiana w Krzyżowca
 impulse 173.....zamiana w Necromancera
 impulse 174.....zamiana w Assassina (zabójcę)
 give X <0-999>.....daje X punktów energii (od 0 do 999)
 notarget.....wrogowie nas olewają
 changelevel.....wybór levelu

Hexplore (Infogrames)



Podczas gry naciśnij Enter, wpisz kod, ponownie naciśnij Enter. Zwróćcie uwagę, by używać dużych liter, tam gdzie są w kodach (ważne!).

Glory Day - widzimy dużo więcej
 I'll Take You There # - wskok na wybrany level/epizod
 Mister White - God mode
 My Drug # - dostajesz # amunicji do wybranej właśnie broni
 Rat Race - jesteśmy napakowani na maxa
 Satisfaction - ???
 Show - ???
 Talking To Me - zabija wszystkich wrogów
 Think Positive - wybrana broń bohatera jest dużo silniejsza
 What A Difference - ???

House of the Dead (SEGA)

Naciśnij CTRL w main menu i wpisz cheaty (jeśli nie działają - zrób to trzymając wciśnięty CTRL).

SKIDMARX - włączasz cheat-mode
 CREATURE - włączasz Creature Test

Lode Runner 2 (GT Interactive)

Podczas gry naciśnij Esc, wchodzisz w cheat-mode. Wpisz: glazed donut, by zaktywizować cheat mode. Jeśli usłyszysz dźwięk - wszystko jest OK. Teraz używaj klawiszy:

F3 - poprzedni level
 F4 - następny level
 Alt-F12 - 5 żyć dodatkowo (tylko w trybie single-play)
 Alt-8 - nieskończone bomby (j/w)

Klingon Honor Guard (Microprose)



Naciśnij tyldę (~), lub TAB, jeśli tylda nie działa, by wywołać konsolę, i wpisz:

ALLAMMO - broń i amunicja
 FLY - latamy
 GHOST - przechodzenie przez ściany
 GOD - god mode
 INVISIBLE - niewidzialność (0 - wyl. 1 - włączona)
 KILLPAWNS - zabija wszystkich przeciwników na etapie
 WALK - anuluje działanie GHOST i FLY
 SLOMO # - zwalnia/przyspiesza grę (1 - normalne tempo)
 SUMMON # - otrzymujesz broń # (tu wpisz jej nazwę)
 PLAYERONLY - zatrzymuje czas w/w/wyl.
 OPEN # - skok do mapy o nazwie #
 BEHINDVIEW 1 - ujęcie w TPP
 BEHINDVIEW 0 - ujęcie w FPP
 SHOWACTORS - pokazuje wszelkie bronie, znajźki etc. na etapie
 SUICIDE - do widzenia...
 WALK - anuluje latanie i przenikanie przez ściany

M.I.A. (GT Interactive)

• Naciśnij F1 w mission room, wpisz kody:

mia level - dostęp do wszystkich misji
 mia medal full - wszystkie odznaczenia

• W czasie gry naciśnij F1 i wpisz:
 nja complete - kończysz misję
 mia dog - nietykalność

NAM (GT Interactive)

(Uzupełnienie do cheatów z 10/98)

Wpisz podczas gry:
 nvashowmap - pełna mapa
 nvaclip - clipping
 nvalevel#xx - skaczesz na level xx w kampanii # (np. 107 - pierwsza kampania, level 7)

Need for Speed 3 (EA)



Dodatkowy cheat, uzupełnienie do cheatów z 10/98

• Wpisz w dowolnym menu:

allcars - dostęp do wszystkich możliwych w grze pojazdów

NHL'99 (EA SPORTS)

Wpisz podczas gry:

AWAYGOAL - Gol dla gości
 HOMETGOAL - Gol dla gospodarzy
 MANTIS - Daje zawodnikom dłuższe ręce, nogi i szyje
 NHLKIDS - Sprowadza hokeistów do rozmiaru dzieciaków
 PENALTY INJURY VICTORY - Powoduje wykluczenie
 - Powoduje kontuzję
 - Fajerwerki nad lodowiskiem
 FLASH - Publika błyska fleszami aparatów
 CHECK - Automatyczny bodiczek przy kontakcie z przeciwnikiem
 - Kije idą w ruch!

Escape: Or Die Trying (ODT) (Psygnosis)

• Wpisz w głównym menu (gdy zrobisz to poprawnie, powinieneś usłyszeć dźwięk):

LACRIMOSA - po starcie i wyborze postaci, pojawi się dodatkowe menu, gdzie będzie można sobie nieco ułatwić życie
 SOPHIA - nowa postać do wyboru - Sophia
 KARMA - j/w, tylko że Karma

• W czasie gry naciśnij ESC i wpisz:
 XUL - max. energii

BOZ - max. many
 JBB - kupa broni
 MATH - zwiększasz siłę rażenia broni
 GRABO - dodajesz energii, broni, etc.
 MUMU - Experience na maxa
 ALEX - 50 żyć
 RIK - wszystkie zaklęcia
 CACHOU - praktycznie wszystkie poprzednie cheaty naraz + parę innych ułatwień
 BAR - ?
 BIRDY - ?
 ODT - ?

Shogo: Mobile Armor Division (Monolith)



Naciśnij T i wpisz:

MPGOD - Godmode
 MPKFA - amunicja, pancerz, zdrowko
 MPHEALTH - max. zdrowie
 MPAMMO - max. ilość amunicji
 MPARMOR - max. pancerz
 MPCLIP - przechodzimy przez ściany (powtórne wpisanie - wyłączenie tej opcji)
 MPPOS - pokazuje pozycję (j/w)
 MPCAMERA - ujęcia kamer (j/w)
 MPLIGHTSCAPE - Light Scape on/off

Spearhead (Interactive Magic)

Naciśnij jednocześnie klawisze: s,p,e,a,r,h. Efekt: nietykalność. Jeśli nie działa - spróbuj je wcisnąć po kolei (trzymając jednocześnie wciśnięte poprzednie klawisze).

Vangers (Interactive Magic)



Wpisz podczas gry:

avtoritet - zwiększasz dominację
 bolsshedeneg - kasa
 hochutuda - wszystkie klucze
 udacha - więcej szczęścia

RPG a la Hellas

Analizując wakacje, koniec laby, pozostało tylko wspomnienie lata i kilka powidoków na siatkówce oka, które składają się na jeden obraz: Grecja. No właśnie, jak to jest z grami fabularnymi w ojczyźnie tylu mitów? Czy w ogóle znają tam RPG? Jak wygląda rynek fantastyki, co czytają, co oglądają, czego słuchają? Jeśliś ciekaw - oto raport.

COSTA

Grecja, kolebka kultury śródziemnomorskiej, niezaprzeczalny wzorzec myśli, sztuki, nauki. Nie przez przypadek przed wiekami właśnie w tej górzystej krainie, zwanej Helladą, tworzono podwaliny pod nowożytność. Starożytni mieli bowiem coś, czego dziś zaczyna brakować: świeże spojrzenie na otaczające ich zjawiska, na przyrodę, na jej piękno, ale i zagrożenia. Tłumaczyli sobie ten otaczający ich świat jak najlepiej potrafili. A gdy potykali się o rzeczy przerastające ich możliwości, obdarzali je pierwiastkami boskości. Ale nigdy nie ustalali w poszukiwaniach, w badaniach, w pomysłach na świat, na naturę i na człowieka jako takiego. Ta eksplozja myśli owocowała jedną z najpiękniejszych, najwspanialszych kultur, jakie kiedykolwiek powstały. W tę kulturę wpisane są - jako fundament - mity o ludziach i bogach, o zbrodni i karze, o pięknie, miłości i życiu, ale też o brzydocie, nienawiści i śmierci. Któż z nas nie zna starożytnej, baśniowej Hellady? Pełnej centaurów, cyklopów, hydr, sfinksów, syren i całego mnóstwa innych klasycznych stworów. Jak więc wygląda Hellada dzisiaj? Jak fantazjuje się w dzisiejszej Grecji, potomkini starożytnej Hellady?

Jak? Tak samo jak na całym świecie. Może tylko nieco bardziej klimatycznie, bo rozegranie sesji Wampira w parkach pod Akropoliem moc swoją mieć musi i niezapomnianą wymowę. Ale może po kolei. Zaczniemy od fundamentu fantastyki, czyli od słowa pisanego (oraz rysowanego-pisanego). Zasadniczo rynek literatury fantastycznej w Grecji nie różni się zbyt wiele od polskiego.

Przechodząc między półkami w księgarniach dostrzegałem te same tytuły, tych samych autorów i wyższe ceny :). Wydaje się tam (równie namiętnie jak u nas) Tolkiena, Dicka, Clarka, Asimova, Kinga, Vonneguta... znaczący - klasyka. Książek młodszego pokolenia pisarzy jest sporo, ale wyraźnie da się odczuć, że



wydawcy bazują jednak na klasykach. Hmm, zaraz, zaraz, zdaje się, że jestem Wam winny mały obrazek z typowej greckiej księgarni: wchodzisz i zaczynasz rozglądać się za jakimś dziełem o nazwie „fantastyka”. Nie ma. Rozglądasz się i widzisz kogoś z obsługi. Zadajesz pytanie o to gdzie się mieści interesująca cię półka. Wyraźny i niczym nie skrywany karp gościa z obsługi sprowadza cię natychmiast na ziemię. Fantastyki NIE MA?! Ano nie ma, odpowiada ci się rezolutnie, na dokładkę zadając pytanie: a co to właściwie jest? No i bądź tu mądry! Cały ten obrazek ma służyć Tobie, czytelniku, ku uzmysłowieniu jak mało jest to popularny gatunek literacki w Grecji. Ale mała popularność wcale nie odbija się na jakości. Wydaje się książki zasadniczo dobre. Nie spotkacie tam całych szafek zawałonych kolejnymi, setnymi już tomami przygód jakiegoś Conana czy innego Skywalkera. Tam szanuje się papier. Takie książki owszem są, ale nie dochodzi do przegięć znanych z polskich księgarni, gdzie spośród setek tytułów beznadziejnej grafomanii nie można wybrać jednego dobrego, bo miernoty jest po prostu za dużo. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że przez cały

okres mojego tam pobytu nie zobaczyłem ANI JEDNEJ książki autorstwa greckiego pisarza. Żadnego greckiego nazwiska podpisującego się pod książką fantastyczną. Nic, null, zero! O, jakże mnie duma narodowa teraz rozpięła! O ileż uboższy jest ten kraj nie mając swoich Sapkowski, Białoleckich, Zajdlów, Dębskich...

Swój błąd w pospiesznej ocenie greckich księgarni zauważyłem dopiero kiedy (przez absolutny przypadek) trafiłem do sklepu w całości i jedynie poświęconemu fantastyce. Fantastyce w każdej z jej odmian i przejawów.

systemów, to muszę przyznać, że jesteśmy sporo do tyłu. Ot choćby te japońskie dziwadła, które wyglądały wprost cudownie (kapały od mangi najwyższego lotu) i zapewne także i w to się gra. Na moje nieśmiałe pytanie o to, kto kupuje systemy po japońsku, sprzedawca odpowiedział mi, że maniacy mangi głównie, ale też i kolekcjonerzy co to nie grają, a gromadzą. Jeśli chodzi o mangę i anime, to muszę przyznać że nie brakło ani jednego, ani drugiego. Prześlicznie wydane komiksy z rysunkami takiej jakości, że chowajcie się głęboko Siostry z Księżycą, anime wydana na kasetach, CD-ROMach, DVD i innych nośnikach. Ło Jezu, dopiero teraz uświadomiłem sobie, dlaczego skośnookim może całkowicie odpalać na tym punkcie! Zaraz koło mangi stoją stojaki z najświeższą (lub najdroższą (albumy!!!)) propozycją Marvela. Komiksy francuskie, belgijskie, dwa Thorgale po polsku (podobno przychodzą tam i Polacy) i cała masa innych krajów była reprezentowana

na półkach tego sklepu. Wybór zwalający z nóg! A poza tym... pisma! Setki tytułów z całego świata... Od branżowych pism o karciankach aż po X-Files. Wszystko. I znów chwila zdziwienia; nigdzie nie mogłem zauważyć napisów po grecku. Znalazłem co prawda w końcu kilka tytułów pism wydawanych w Grecji, ale wydawnictwo na kształt naszej „Fantastyki” czy „Magii i Miecza” nie uświadczysz.

Osobną zupełnie kwestią są komputery i konsole. Po jakiego licha w sklepie z RPG i fantastyką stoi pecet i PlayStation? A po to, abym bez żadnych problemów mógł sobie na przykład pograć w Resident Evil 2. Taka praktyka podobno się sprawdza. Resi 2, według sprzedawcy, sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, podobnie jak kilka innych tytułów (Resiego 2 nabyłem osobiście! Powinniście zobaczyć intro - odjazd! W ogóle fajna giera). Jak więc widać - jak się chce, to można wiele. Szczerze mówiąc bardzo mi się spodobał taki game corner. Zwłaszcza po akcji, którą udało mi się zaobserwować. Spotyka się w sklepie dwóch kumpli. Jeden z nich ma poważne kłopoty z jakąś gierką. Co

Księgarnie? Zapomnijcie o księgarniach! Nie tam sprzedaje się fantastykę. To dzieje się w wyspecjalizowanych sklepach, nastawionych jedynie na sprzedaż wszystkiego co wiąże się z fantastyką, RPG, grami, komputerami, komiksami itd. No więc przez przypadek wszedłem ci ja do takiego sklepu. Oszalałem. Było wszystko co tylko możecie sobie wyobrazić i chcieć do grania w RPG. Wszystko do karcianek. Wszystko do systemów bitewnych (moja kolekcja sourcebooków do BattleTecha powiększyła się dramatycznie). Itd., itp. Muszę przyznać, że taka filozofia prowadzenia sklepu bardzo mi się spodobała. Owóż miałem wszystko pod ręką, co chciałem mogłem przejrzeć, obejrzeć i wypróbować (no, boosterów otwierać nie mogłem :) w czekającym na mnie pokoiku specjalnie do tego celu przystosowanym (tzn. automat z Colą, stoły, wygodne siedzenia, no i komputer oraz konsola dla tych co to chcą grać). Systemów RPG było bez liku, łącznie z jakimiś japońskimi hybrydami (tzn. RPG bardzo ściśle powiązane z systemami bitewnymi, z dużą porcją storytellingu). W ogóle jeśli chodzi o RPG i znajomość

Q2

25.00



Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wyposażenie ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPS.

ŚWIAT MP3

25.00



MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najpopularniejszy format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą Ci wydobyć ze swego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odrywyki, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3.

ARSENAŁ STRATEGA

25.00



To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak tarowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych openariuszy do najslawniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Settlers, Silent Hunter, Soldiers at War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego dochodzą dodatkowe atrakcje: edytory, trenerzy, upgrade, patche, tipsy, save'y gier... jeśli kochasz gry strategiczne - bezdusznie miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Lightflow

20.00



Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. "sceny komputerowej": Jacek "Falcon" Głowka, Konrad "key G" Gmurek i Adam "Scorpion" Skorupa. Uczta dla uszu złączonych dobrej muzyki!

INTERNETOWY NIEZBĘDNIK

25.00



Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty! Zamówienia przyjmujemy od 15.11.98.

UWAGA PROMOCJA !!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamawiam płyty:

- Q2.....25,00 zł
- Świat MP3.....25,00 zł
- Arsenał Stratega.....25,00 zł
- Lightflow.....20,00 zł
- Internetowy Niezbędnik.....25,00 zł

proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam płyty:

- Q2.....25,00 zł
- Świat MP3.....25,00 zł
- Arsenał Stratega.....25,00 zł
- Lightflow.....20,00 zł
- Internetowy Niezbędnik.....25,00 zł

Zamawiam płyty:

- Q2.....25,00 zł
- Świat MP3.....25,00 zł
- Arsenał Stratega.....25,00 zł
- Lightflow.....20,00 zł
- Internetowy Niezbędnik.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....
podpis zamawiającego

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....
podpis zamawiającego

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....
podpis zamawiającego

.....
pieczętka firmy

.....
linie i nazwisko (czytelnie)

robią? Kupują sobie colę, wyciągają fajki, odpalają konsolę i jeden pokazuje drugiemu jak należy rozwiązać ten skomplikowany problem w Final Fantasy VII. No po prostu czysta słodycz i miód. I żalność, że to rzadkość w polskich sklepach.

Jednak pojawia się podstawowe pytanie: czy młodzi Grecy grają w RPG, karcianki itd.? Owszem, grają. I to bardzo namiętnie (ach ten południowy temperament). Sytuacja ze wstępu, z grą w Wampira pod Akroplem wcale nie jest wymyślona. Podслушаłem po prostu niechcący rozmowę, z której jasno wynikało, że starożytne świątynie to jednak najlepsze miejsce na składanie ofiar i czynienie innych tego typu rytuałów. (No, nie sam Partenon! Pod wzgórzem Akropol jest jeszcze całkiem sporo ciekawych ruin, o których istnieniu mało kto wie, a które częstokroć są o wiele bardziej klimatyczne.) Jeśli patrzeć wedle statystyk sprzedaży, to największym wzięciem cieszą się (wciąż) systemy cyberpunkowe. Grecy odeszli niestety ze świata mitologii w rzeczywistość cyber- i nanotechniki. Chociaż są dumni ze swych mitów. Nie ma Greka, który bez pewnej czci nie odnosiłby się do Olimpu. Już małe dzieci poznają wszystkie brudy i smrody nawiedzające niczym plaga ten dom zeusowy. Niemniej wszechobecna technika skutkuje zafascynowaniem cyberpunkiem. Zresztą jest to wyraźnie widoczne w sposobie spędzania wolnego czasu. Spróbujcie wieczorem w Atenach wejść do czegoś w stylu jaskini gier. Nie da się! Wszystko jest absolutnie zapchane! Chcesz pograć na automatach? Poczekaj! Aby sobie owo czekanie umilić,

wypij piwko, drinka, pogadaj z kumplami przy stoliku popijając mrożoną kawę. Tak w większości wyglądają salony gier w Grecji. Nie powiem, jest to całkiem miłe. Można sobie pograć, ale największą atrakcją po obiciu komuś twarzy w Tekkenie 3 jest oczywiście wypicie piwa. Oby ten słuszny trend dotarł i do naszego kraju!

To co zaskoczyło mnie najbardziej, to widok bardzo wielu przedstawicieli płci pięknej, które z ożywieniem i niejakim znanstwem opowiadały sobie nawzajem kolejne przygody rozegrane w którymś ze światów RPG. Dziewczyny są tam we wszystkim bardzo na bieżąco! I jest ich naprawdę sporo. Sprzedawca z powyższego sklepu na moje pytanie o ilość dziewczyn przychodzących tu do niego, odpowiedział mi, że raz na jakiś czas dzieje się u niego istny babiniec i najazd Amazonek. I nie myślcie sobie, że wzięciem cieszą się miłe i łagodne systemy... O nie! „Kult” to przedszkole kobiecego RPG w Grecji. Żartuję sobie teraz trochę, ale fakt jest faktem - ciężkie systemy mają spore wzięcie wśród Greczynek. Szczerze mówiąc jest to bardzo budujący widok - plec piękna oblegająca półki sklepowe w poszukiwaniu jakiejś ostatniej nowości, przekrzykująca się nawzajem, kłócąca się o nośność kuszy sportowej i tym podobne problemy. To naprawdę się czuje, kobieta RPG nie musi już być wcale księżniczką czy inną tancerką. Staje się normalnym graczem, na którego postać można zawsze liczyć, graczem obdarzonym dodatkowo tą powszechnie znaną kobiecą intuicją. Znakomita sprawa.

Czy są w Grecji organizowane konwenty? Takie pytanie zadałem grupce nieco starszych ludzi grających akurat w sklepie. Wyszło na to, że i tak, i nie. Nie ma konwentów takich, jakie my znamy. Nie ma ogólnego zjazdu fandomu (jeżeli w ogóle coś takiego w Grecji istnieje; to trudno ustalić, więc po prostu nie wiem) w jednym miejscu, niekończących się dyskusji, kłótni, grania przez trzy dni non stop, a wszystko podlane rzeką piwa. Nie ma spotkań z autorami, rozdawania nagród i ogólnie tych wszystkich smaczków, z jakich składa się typowy konwent (muszę przyznać, że chłopakom bardzo spodobał się pomysł takich zjazdów i szczerze nam ich zazdrościli). Czegoś takiego nie ma. Zamiast tego stałą praktyką graczy w Grecji są wyjazdy. Zbiera się po prostu tych kilku znajomych, którzy zazwyczaj grają razem, pakują plecaki i ruszają w wycieczkę po Europie. Chłopcy, z którymi rozmawiałem, nieco wcześniej wrócili z takiego grupowego wyjazdu do Francji. Podobno nie ma nic lepszego niż Wilkołak w Pirenejach. Nie wiem, nie miałem okazji sprawdzić, ale wierzę im na słowo. Czasem takie wyjazdy gromadzą dwie, trzy albo i więcej grup. Wtedy jedzie już silna reprezentacja graczy, trzymają się



razem, wymieniają doświadczeniami, grają ze sobą nawzajem... Jednym słowem zaczyna się robić mocno konwentowo.

Można by pisać jeszcze sporo o tym południowym kraju, o ludziach bawiących się w RPG, o ich zwyczajach, mitach i legendach, z których wyrósł niejeden system i na których opiera się niejedna mitologia. Kto jeszcze nie odrobił obowiązkowego zadania ze znajomości mitów greckich, niech szybko się z tym uwinie. Naprawdę warto. One wprost kąpią od pomysłów na przygodę. Dobrą przygodę.

P.S. Przykro mi to mówić, ale piwo to w Grecji jest kiepskie. ■

Pokwitowanie dla poczty

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

wpłacający.....

wpłacający.....

Dokładny adres.....

Dokładny adres.....

Dokładny adres.....

na rachunek

na rachunek

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

stempel

stempel

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego



MUDY

MUD (ang. Multi User Dungeons) jest praktycznie siecią wersją tradycyjnych sesji RPG, takich jakie rozgrywamy w piwnicach, przy słabym blasku świec i muzyce z filmu „Braveheart”, z tą niewielką różnicą, że tu cały otaczający nas świat odbieramy przy pomocy komunikatów pojawiających się na ekranie naszego komputera. Wszystko to jest możliwe dzięki usłudze internetowej nazywanej telnetem, która pozwala nam na korzystanie z innego komputera, leżącego nawet za oceanem, np. w celach czysto rozrywkowych. Za pomocą odpowiedniego oprogramowania, dostępnego wraz z adresami serwerów na stronach WWW, łączymy się z komputerem obsługującym wybrany przez nas MUD i logujemy się do gry. Czasami połączenie nie może zostać zrealizowane. Dzieje się tak, gdy serwer, do którego się „dobijamy” został zresetowany w celu opróżnienia pamięci z nadmiernej i przeszkadzającej w zabawie ilości informacji. Zawsze jednak po paru minutach wszystko wraca do normy. Teraz czeka nas jeszcze tylko wykreowanie postaci (zadanie to jest proste dzięki wszechobecnemu helpowi) i możemy ruszać w wirtualny świat.

DLUGI

Pierwsze wrażenie może być trochę szokujące dla ludzi, którzy wychowali się w dobie SVGA i akceleratorów graficznych, cała bowiem rozrywka prowadzona jest tu tylko i wyłącznie w trybie... tekstowym! (obecnie istnieje już kilka wyjątków np. Meridian 59, ale narazie potwierdzają one regułę). Jedynymi animacjami są znane m.in. z IRCa buźki, symbolizujące emocje lub stan fizyczny gracza. Jednakże dzięki znakomitą opisom świata, które działają na wyobraźnię niczym proza Sapkowskiego, każdy uczestnik zabawy odbiera go na swój sposób, czyli tak jak sobie wyobraza np. średniowieczną Anglię albo Gwiazdę Śmierci. Pozwala to uniknąć wielu nieporozumień, a przede wszystkim przestojów spowodowanych dużą ilością danych do przesłania (szczególnie w godzinach szczytu). Komunikaty, działające na zasadzie haseł kluczowych (spójrz, wejdź, spluń), wklepujemy z klawiatury, nie korzystamy przy tym z kursorów, a tym bardziej myszki. Pamiętać należy, że komputer nie jest zbyt mądry i głupieje nawet przy najmniejszej literówce, dlatego szybkie wpisywanie prawidłowych poleceń jest nie lada sztuką. Ale przecież na samym stukaniu gra się nie kończy.

Właściwie zabawa zaczyna się dopiero, gdy opanujemy już podstawy obsługi MUDa. Co będziemy dalej robić, zależy tylko od nas, ponieważ jak w każdym RPG mamy tu pełną kontrolę nad

naszym bohaterem. Możemy załapać się na jakieś treningowe questy (np. dostarczanie listów) albo od razu rzucić się na szerokie wody egzystencji. Jeśli świat, w którym gramy, jest odpowiednio dopracowany, możemy np. iść na grzyby, zapolować na króliki, poszukać skarbów w podziemiach czy nawet zaciągnąć się do zakonu! Po pierwszej godzinie przed ekranem nasza wyobraźnia pracuje na 200% mocy, jest dużo bardziej obciążona niż w przypadku np. Diablo na battelnetcie! Rozpędzonej fantazji nie zatrzyma nawet zakończenie sesji, dlatego sugeruję rozpoczęcie gry w

okolicach ferii lub przynajmniej weekendu. Po paru dniach może się bowiem okazać, że rzuciła nas dziewczyna/chłopak, nie przystąpiliśmy do matury, rodzice pojechali mieszkać u babci, a nasz chomik umarł z głodu, patrząc przez szybkie akwarium na nieobecne duchem pana/panią.

Gdy już poznamy trochę świata, odkryjemy prawdziwą magię MUDów – praktycznie nieograniczoną współpracę z innymi graczami. Piszę praktycznie, ponieważ spotkałem się z głosami krytyki, które niemożność drapania się po dziwnych miejscach traktują jako ograniczenie swobód obywatelskich. Nie mogę się z tym zgodzić, w końcu nawet w państwie całkowitej wolności istnieją prawa, które tę wolność regulują i nie pozwalają obywatelom na wszystko. A tutaj mamy możliwość przywrócenia kolegi do porządku kopniakiem w tyłek lub plugawą uwagą. Wszystko zależy od ilości komend dostępnych w danym świecie – jeśli administrator nie ma nic przeciwko, mogą one symbolizować nawet bardzo mało popularne czynności, np. dezorientowanie kota. Podczas gry spotykamy wielu (znacznie więcej niż na battelnetach) ciekawych ludzi, znanych nam na początku tylko z wyglądu, zaś po bliższym poznaniu również z imienia. Nasze stosunki z nimi układają się tak jak w realnym

świecie, na porządku dziennym są kłótnie między największymi zapaleńcami, jednak większość podróżników przyjaźni się i walczy tylko u boku przyjaciół. W ten sposób powstają klany i gangi zrzeszające żądnych wrażeń osilków, gildie dla ludzi znacznie bardziej opanowanych i kluby wyznaniowe, dla lubiących czuć nad sobą opiekę bogów. Znane są przypadki tworzenia sekretnych języków dostępnych tylko członkom sekt, którzy posługiwali się nim, mówiąc o rzeczach tajnych lub po prostu takich, o których lepiej nie rozpowiadać na prawo i lewo.

Z punktu widzenia Polaka największą wadą MUDów jest to, że w dużej części są one napisane w języku angielskim (pomijając koszty dostępu do internetu). Całe szczęście od paru lat istnieje kilka polskich MUDów, z których chyba najlepszymi są: Arkadia (194.92.31.100), w całości tłumaczona z angielszczyzny i stale się



rozwijająca, oraz mająca największe tradycje Studnia Dusz (150.254.113.11). Jak już pisałem, istnieje znacznie więcej światów, do których adresy możemy znaleźć na kilku stronach WWW. Warto je poznać i wybrać ten, w którym czujemy się najlepiej. Mimo braku grafiki MUDy bronią się przed nawałnicą battelnetów i gier w stylu Diablo – na całe nasze szczęście, ponieważ niepowtarzalna atmosfera tradycyjnych RPG w produktach komercyjnych została zatracona.



SCENA

KOMPUTEROWA

FastTrackera - kursu cz. 6

Cześć. Dzisiaj wyjątkowo, bez żadnego ściemniania, od razu przejdę do następnych trackerowych patencików, na które wszyscy wielbiciele naszego kursu cały miesiąc pewnie już czekają. :)

FALCON/TDR

9. Apperigo „12”.

Effekt przypominający nieco brzmienie syntetycznych barw ze starych 8-bitowych sprzętów. Polega na nałożeniu na linię melodyczną bądź też inne partie instrumentalne utworu efektu „arpeggio” (Oxy) z parametrem podnoszącym dźwięki o 12 półtonów, czyli o całą oktawę. Możemy kombinować odpowiednio wartościami 000, 00C i 0CC. Całość dosyć ładnie zabrzmie, jeśli podłożymy pod nią syntetyczną barwę, więc darujcie sobie eksperymenty z gitarą, fletami i podobnymi piszczałkami. :)

10. Sub-bass notecut.

Sub-basem nazywamy instrument o charakterze infra-dźwięku, czyli barwy prawie niesłyszalnej dla naszych uszu, natomiast wyczuwalnej na naszym ciele przy użyciu dużej mocy zestawów głośnikowych. Wykres tego typu sampla to po prostu sinusoida. Jeżeli odtwarzana próbka takiego basu zostanie przez nas wyłączona przy użyciu np. komendy 000, to na niektórych kartach muzycznych może to spowodować „kliknięcie”, słyszalne dla nas za każdym wyłączeniem nuty. Spowodowane jest to tym, że wychylona względem poziomu zerowego membrana głośnika po natychmiastowym wyłączeniu dźwięku gwałtownie powróci do pozycji zerowej. Ten właśnie moment jest dla nas słyszalny właśnie jako „klik”.

00 A-3 0140 F06	- barwa 01 - subbass
0100	- moment „kliku”
02 A-3 01 40	
0300	- moment „kliku”
04 A-301 40	
05 00	- moment „kliku”
06 E-4 0140	
07 204	
08 204	
09 204	
10 00	- moment „kliku”

Sprawdźmy. Wklepić do patternu, poniższy przykładzik. Nie zapomnijcie też o załadowaniu odpowiedniego sampla. :) I co, nieźle nam się brzmienie kwasi? >>>[example10.xm]<<<. Na „klik” jest tylko jedna rada. Zamiast wyłączać dźwięki przez użycie głośności 00, możemy posłużyć się bardzo szybkim portamento down (\$24F). Musicie jednak pamiętać, że szybkość portamento zależy od prędkości i bpm'ów, więc za każdym razem musicie eksperymentować z parametrami komendy.
>>>[example10b.xm]<<<.

00 A-3 01 40 F06	- barwa 01 - subbass
01 24F	
02 A-3 01 40	
03 24F	- moment „kliku”
04 A-3 01 40	
05	- moment „kliku”
06 E-4 01 40	
07 204	
08 204	
09 24F	
10 00	- moment „kliku”

Jeśli „klikanie” nie ustanie, możecie jeszcze spróbować za każdym razem po wpisaniu \$24F wpisać 000 w następnej pozycji. Przy zastosowaniu instrumentów opartych na wykresie sinusoidalnym pojawia się jeszcze problem „klikania” w czasie zmiany panningu. Czy to przy użyciu komend w patternach, czy też jeśli mamy włączony „panning envelope”, niestety jak na razie nie udało mi się znaleźć na to lekarstwa, może goście z „tritonu” coś na to poradzą.

11. Loops.

Na „loopy”, czyli zapętlone zsampłowane sekwencje składać się mogą praktycznie wszystkie rodzaje partii instrumentalnych (nawet wokalnych). Zwykle bywają to breakbeatowe sekwencje perkusyjne, riffy gitarowe, ale także wokalizy, loopy kontrabasów, basy analogowe, scratche i co tam tylko sobie wymyślimy. Nie wystarczy jednak zsampłować sobie fajnie polamaną sekwencję perkusyjną. Trzeba ją jeszcze precyzyjnie zsynchronizować z tempem utworu i umiejętnie zapętlić, jeśli to konieczne. Przykład: jeśli zsampłujemy sobie fragment partii perkusyjnej, próbujemy uchwycić interesujący nas fragment, który tworzyłby odpowiedniego loopa. Ładujemy sampla pod ft2, wskazujemy do sample-editora i zaznaczając różne obszary wykresu

odsluchujemy, je używając przycisku „play range”. Jeśli próbka odgrywana jest w niewłaściwym tempie, podkręcamy je zwiększając/zmniejszając wysokość nuty w oknie „play:”. Aby dokładnie zaznaczyć konkretny fragment, wystarczy powiększyć wykres. Kiedy wybraliśmy już potrzebny moment sampla, pozostaje wyciąć go, przyciskając „trim”, następnie możemy zdefiniować sobie odpowiedni obszar zapętlenia. Zobaczą, że pętla typu ping-pong brzmi całkiem do rzeczy. Jeśli zdarzy się, że nasza sekwencja jest zbyt wcześnie ucięta, tzn. brakuje jej zakończenia, to wtedy może nam pomóc zapętlenie „pingpong” na końcu sampla.

Teraz trochę odnośnie samej synchronizacji naszego loopa z tempem utworu. Jeśli, przykładowo, nasz loop przy tempie 03/135bpm pokrywa 16 pozycji patternu, włączamy sampla w pozycji 00, a w pozycji 15 skracamy pattern stawiając komendę „000”.

00 F-5 01 ...	C-5 02
01	
02	
03	
04	C-5 02
05	
06	
07	
08	C-5 02
09	
10	
11	
12	C-5 02
13	
14	
15 000	

W ten sposób po wciśnięciu „play pattern” (p. Alt) nasz sample będzie odrywany w pętli zapętlony. Teraz sprawdzamy, czy rzeczywiście odgrywany jest w tych 16 pozycjach w całości. Pamiętajcie, że loopa można przyspieszyć, podnosząc tonację o kilka półtonów w patternie bądź też w edytorze instrumentów (base tone). Jeśli został przez nas dobrze „przyjęty”, to powinien być odgrywany w całości. Aby ustalić czy tak jest, włączamy odgrywanie patternu i przechodzimy do okna sample-editora, gdzie włączamy wykres naszej sekwencji. Powiększamy końcówkę wykresu sampla i patrzymy, czy linia sygnalizująca aktualną pozycję odgrywania próbki dobiega do samego końca. Jeśli tak, to włączamy jeszcze zwykłego loopa na obszar całego sampla i sprawdzamy, czy przypadkiem nie jest on znów odgrywany od początku,

zanim pattern dobiegnie końca. Jeśli ma to miejsce, musimy posłużyć się parametrem „finetune” w instrument editorze, żeby lekko spowolnić sampla. Przy odpowiednim dobrym słuchu każdy jest w stanie ustawić loopa bez patrzenia na wykres. Jeszcze jedno, dla pewności dobrej synchronizacji można na dodatkowym kanale wpisać sobie miarowe tykanie (np. 4/4) tak jak na przykładzie powyżej. Czasem naprawdę się przydaje. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to mamy już pięknego loopa gotowego do grania. Prawdziwa zabawa zaczyna się właśnie teraz!

Każda sekwencja, czy to perkusyjna, czy gitary basowej i w ogóle każda inna może być przez nas odtwarzana od różnych jej pozycji. Istnieją dwie metody. Pierwsza to proste cięcie takiego loopa na kilka mniejszych. Drugi sposób to sterowanie samplami przy użyciu komendy „sample offset (\$xy)”. Ta druga jest chyba bardziej precyzyjna. Wymaga jednak najlepiej przygotowań. Po pierwsze sprawdzisz sobie, jakie offsety przyjmują ważniejsze fragmenty sekwencji, tzn. uderzenia stopy, talerzy itd. Najlepiej przepisać te wartości do nazwy sampla. Możemy je ustalić używając sample-editora (zoom, playrange itp.). Wartości podane zostaną w oknie „sample editor extension” jako początek zaznaczonego fragmentu. Przykładowo, jeśli interesujący nas początek fragmentu loopa zaczyna się w obszarze \$2000-\$..., to odtworzymy go w patternie wpisując komendę 920. Istnieje jednak wyjątek w przypadku zastosowania sampli 16-bitowych. Wtedy wskazaną w oknie S.E.E wartość musimy podzielić przez dwa, pamiętając, że to system szesnastkowy!

Dla praktycznego zastosowania offsetów zbudowałem prosty przykład z wykorzystaniem breakbeatowego loopa perkusyjnego. Charakterystyczne offsety przyporządkowane są dla: stopy 1 (\$00), snare (\$20) i stopy 2 (\$7D).

Podczas ustalania pozycji poszczególnych dźwięków w sekwencji może się zdarzyć, że wartość offsetów będzie większa niż \$FFF0 (9FF). Nie pozostaje nam wtedy nic innego jak podzielić sekwencje na mniejsze części, tak by każda miała krótszą długość niż \$FFF0. Dla dodania dynamizmu puszcanych przez nas loopów możemy je ściszać i zgłaszać. Niektóre dźwięki można też puścić nieco ciszej. Np. w pozycjach 14-16 wpisujemy:

14 F-5 01 10 921	- odegranie dźwięku „snare” (offset: 20 + 1)
15 F-5 01 2A 921	- odegranie dźwięku „snare” (offset: 20 + 1)
16 F-5 01 40	

Jak to się robi na południu

Wywiad czyli CoStA show

Wit, narazicie się powrotem w kraj! Nie ma co, prawie dwa miesiące z dala od rodzinnych śmieci i od polemik w GBA może człowieka przywunąć. Ale jako że jestem ciągle na fali wypoczynku, luzu i ogólnego nabijania się z wszystkiego, odpuszczę sobie poważne tematy i zajmę się raportem:

CoStA

Scena w Grecji

Piękny, ciepły kraj - wydawałoby się, że warunki do tworzenia czegokolwiek są beznadziejne (a bo to zawsze lepiej nad morze skoczyć niż przy kompie siedzieć, lepiej brząc łapać i szaszłyki wsuwać, czyli robić te wszystkie rzeczy, które powinno się robić, siedząc w Grecji). Tak by się wydawało... I DOBRZE BY SIĘ WYDAWAŁO! Chryste Panie, Grecja to kraj, w którym nie robi się absolutnie NIC! Czy ktoś zna jakieś produkcje grup wywodzących się w całości z Grecji (bywają samotne przypadki współpracy np. greckiego grafika z jakąś zagraniczną ekipą)? Takie zwierzę nie istnieje. Ogólnie rzecz biorąc: scena nie istnieje w Grecji!

Jest to obraz bardzo tragiczny ale, niestety, prawdziwy. Młodych Greków ogarnął kult grania, a co się z tym wiąże - kult posiadania najszybszych i najdroższych maszyn. Wydawałoby się, że sklepy komputerowe powinny robić tam złote interesy... Jeszcze raz: tak tylko by się wydawało! Grecy są przywiązani do swoich kompów! Grają, a jakże, ale... w gierki sprzed kilku lat! Prawidłowość jest taka: jeśli kupilem sprzęt 3 - 4 lata temu, to przecież bez sensu jest, bym go teraz wymieniał. Jeśli chcę kupić maszynę teraz, to po co mam kupować coś słabego - idziemy na całość! Taki sposób myślenia owocuje mniej więcej takimi obrazkami: Pani rezerwująca mi pokój w hotelu, w tym celu posługująca się jakimś wyrafinowanym programem, działa na sprzącie standardowo wyposażonym w 3DFX i 64Mb RAMu! Na moją małą



00 F-5 01 F06	- odgrywanie od początku sampla
01	
02	
03 00	
04	- wyciszenie sampla
05	
06 F-5 01	- odgrywanie od początku sampla
07	
08	
09	
10	
11 00	
12 40	- powrót do maksymalnej głośności, loop odgrywany jest nadal
13	
14 F-5 01 921	- odegranie dźwięku „snare” (offset 20 + 1)
15 F-5 01 921	- odegranie dźwięku „snare” (offset 20 + 1)
16 F-5 01	
17	
18	
19	
20 F-5 01 921	
21 00	
22 F-5 01	
23	
24 F-5 01 920	- odegranie dźwięku „snare” (offset 20)
25	
26	
27	
28	
29	
30 F-5 01 970	- odegranie od drugiej stopy (offset 70)
31 000	- przerwanie patternu

Aby odtwarzane przez nas brzmienia nie gwały przez cały czas jednakowo, możemy zmienić ich dynamikę, przesuwając o małą wartość ich offsety, tj. w przykładzie poz. 14, 15. Offset „snare” wynosi \$20, tutaj jednak dźwięk odtworzony jest od miejsca \$21. Różnicę od razu słychać. Na kompach znajdziecie kilka gotowych przykładów oraz kilka ciekawych sekwencji, które tylko czekają, by na nich poeksperymentować. Tymczasem, kończymy na dziś, drodzy muzycyści. Życzę miłego loopowania, cięcia, łamania i wykręcania rytmów.

P.s. Przykładowe moduły w katalogu Scena (także załączę z poprzedniego numeru).

TOUDI '98



uwagę „po jakiego grzyba potrzebny pani TAKI sprzęt”, owa obrusza się i mówi, że „na byle czym to ona nie pracuje”. Taki sposób myślenia przekłada się też na nowo nabywających. Niestety, nabywających tylko w jednym celu: giercowanie.

Po uwagach ogólnych co do sprzętu, czas przejść do szczegółów dotyczących sceny. Na początek może sposób znalezienia jakiegokolwiek produkcji. Jeżeli nie masz modemu, to jesteś, drogi chłopcze, nieźle upupiony. Stuffs nie znajdziesz choćbyś nie wiadomo jak długo szukał. Tak właśnie było ze mną, dopóki nie wpadłem na pomysł, że przecież w Atenach wcale nie musi istnieć giełda komputerowa (to jakiś wschodnioeuropejski folklor). Przestałem się więc pytać w sklepach o giełdę, a zacząłem dowiadywać się o stuff. Zdziwienie sprzedawców było ogromne! Rozwaliło mnie, jeden z bardziej ambitnych, który bardzo chciał wiedzieć, czy stuff musi być autoryzowany przez Małomiękkiego! O matko, ile ja się niażylałem!!! W końcu jednak znalazłem (szukajcie a znajdziecie)! Nieduży sklepik w samym centrum Aten, aż dziwne, że jeszcze istnieje, schowany gdzieś w podziemiach, z daleka pachnący czarną komputerową robotą. Sceneria iście psychodeliczna - smugi tytoniowego dymu unoszące się w stęzłym powietrzu (lekką nawalala klimatyzacja), ciężkie techno w podkładzie, mrok podziemia rozświetlany nieco przybrudzonymi jarzeniówkami i ONI: trzech chłopca, których największą pasją jest łamanie programów (jak się okazało, nie tylko!).

No i ich opowieść: Janis, Giorgos i Kostas. Poznali się na studiach. Wszyscy kochali komputery, uwielbiali grzebać w ich wnętrznościach, poznawać sprzęt, łamać i hackować, kombinować i tworzyć coś od nowa. Zyl komputerami - otworzyli więc sklep. Na scenę trafili zupełnie przypadkiem podczas surfu po Internecie. Ściągnęli coś z sieci i pozostali pod wrażeniem produkcji. Pierwsze demo, jakie obejrzeli

podobno całkowicie ich oszołomiło. Pozostali do dziś pod wrażeniem samej idei tworzenia czegoś absolutnie nieprzydatnego, ale za to pięknego, opierającego się na matematyce, ale w przekazie będącego, co tu dużo mówić, sztuką. Owszem, znają nieco scenę, owszem - starają się być na bieżąco, tak, orientują się w greckich realiach... Niżej podpisany zrobił więc z nimi wywiad. Ciekawy wywiad, który piszącemu te słowa dał wiele do myślenia. Zresztą sami przeczytajcie:

CoStA: Jak wygląda scena w Grecji?

Odpowiedź: Nie wygląda. Nie ma czegoś takiego.

CoStA: Dlaczego?

Odpowiedź: Z kilku względów. Po pierwsze bariera jest język - nie ma problemu z angielskim, ale jak stworzyć greckiego maga po angielsku? Po co? Owszem, każdy może wtedy to przeczytać, ale coś się zatracca, coś nie pasuje, brak tej narodowej tożsamości (Grecy mają hopia na tym punkcie - dop. autora). A tworzenie czegoś wypełnionego greckimi fontami w kraju, gdzie praktycznie nikt nie zna idei sceny jest nieporozumieniem. Nie mówiąc już o eksporcie takiej produkcji za granicę.

CoStA: Czemu więc nie stworzyć dema, modka albo jakiejś grafy?

Odpowiedź: Owszem, powstają takie produkcje, ale są na zenująco niskim poziomie.

CoStA: Dlaczego?

Odpowiedź: Zdaje się, że jest to problem całego systemu edukacji. Dzieciaki od najmłodszych lat nie są uczone w szkole niczego, co ma jakiś związek z muzyką, obrazem, sztuką pisanie tekstów itd. Szkoła to tylko forma przechowania się przez kilka godzin rannych, bo prawdziwa nauka zaczyna się po południu, w korepetytorium (tak chyba można to przetłumaczyć). Za to już się płaci i to

ciężkie pieniądze. Siłą rzeczy więc sami rodzice są zainteresowani jak najbardziej ścisłymi przedmiotami, a wykłady przedmiotów humanistycznych ograniczają się do faktów, które trzeba znać, przystępując do egzaminów wstępnych na wyższe uczelnie. Taki system oświaty skazuje dziecko na brak jakiegokolwiek zainteresowań. Nieważne czy będzie to muzyka, plastyka, czy matematyka. Dzieciaki po prostu nie interesują się niczym, nie czytają nic, co nie jest związane z nauką, nie poszerzają swoich horyzontów. Jak w takich warunkach ma powstać jakiegokolwiek produkcja?

CoSta: Strasznie to obrazoburcze. Czy sami coś z tym próbowacie robić?

Odpowiedź: Może i obrazoburcze, ale niestety prawdziwe. Czy coś staramy się z tym zrobić? Owszem. Na przykład



sprzedajemy produkcje scenowe górniarzom, którzy przychodzą kupić jakąś gierkę.

CoSta: Jak to, przecież to wszystko jest free?!?

Odpowiedź: Nie znasz mentalności Greka (młodego)? Jeśli za coś nie zapłaci, to znaczy, iż nie ma to wartości! Płacąc (niedużo) pieniądze zaciekał się on - co też takiego wcisnęli mu sprzedawcy, w końcu za to zapłacił.

CoSta: I jaki jest tego skutek?

Odpowiedź: Jesteśmy zadowoleni, niektóre dzieciaki wracają i pytają się czy mamy „tego” więcej. Szkoda, że nie ma cię tu w zimie, kiedy wszyscy powracali już z wakacji, wpadli w rutynę nauki lub pracy. Wtedy ta piwnica zmienia się nie do poznania.

CoSta: Jak?

Odpowiedź: (śmiej) Jest znacznie więcej dymu i całkiem sporo ludzi. Na dwóch komputerach biegają gierki, tu dzieciaki mogą się wyczerpać lub poznać grę przed kupnem (znakomita praktyka greckich sklepów - dop. autora). Ten komputer to stanowisko scenowe. Wyposażyliśmy go we wszystko co potrzebne jest do oglądania produkcji, słuchania muzyki itd. No i zapomnieliśmy o Win95 (śmiej)! Planujemy zakup i podłączenie syntezatora, bo Janis zaczął się wciągać w tworzenie muzyki. Jeszcze kilka lat i może być w „te kloki” całkiem niezły!

CoSta: Macie już jakieś swoje produkcje? Odpowiedź: Owszem, coś tam staramy się tworzyć... Wszyscy programujemy (specyfika studiów), ale mamy też węższe specjalizacje. Janis bawi się muzyką, ja (Giorgos) bawię się nieco grafiką, Kostas za to ma talent do łączenia tego wszystkiego do kupy.

CoSta: Czyżbyście stworzyli grupę?

Odpowiedź: (śmiej) Wychodzi na to, że tak! Zaczęliśmy od sklepowego maga w HTML. Teraz mag biega już w DOSie, z muzyką i grafiką. Ale nadal jest żenujący. To cholerstwo wymaga tak dużo pracy... (westchnienie).

CoSta: Ludzie, chcę tę waszą produkcję!

Odpowiedź: Ale po co ci ona? Nikt tego w Polsce nie przeczyta, a poza tym jest to mag adresowany wyłącznie do stałych naszych klientów, wiesz: rekordy w gierkach, wyniki w deathmatchach, nowości sklepowe itd. W przyszłości mamy ambicję stworzenia czegoś naprawdę profesjonalnego. No i chyba masz rację, staliśmy się grupą nie wiedząc nawet kiedy.

CoSta: Teraz nieco z innej beczki - skąd bierzecie nowe produkcje?

Odpowiedź: Czuję o co chcesz zapytać - czy mamy kontakty z jakimiś greckimi swapperami. Niestety nie!

Nie znaleźliśmy nikogo! Wszystko co u nas nowe ściągamy z sieci. Boże błogosław Internet! Utrzymujemy nieco kontaktów z zagranicą, nieco mailujemy, ale...

CoSta: Nie wyjeżdżacie na jakieś parties?

Odpowiedź: A niby gdzie mamy wyjeżdżać? W Grecji nic takiego się dzieje, nie ma żadnych parties, ziół itp. Przynajmniej my nic o tym nie wiemy. Nosimy się z pomysłem wyjazdu na jedno z zagranicznych parties, ale czasu nam ciągle brakuje. Wiesz, praca i te sprawy... Ale mam dla ciebie niespodziankę! Sami organizujemy coś a'la party! Raz do roku, w zimie, obchodzimy tak zwane urodziny. Jest to rocznica założenia sklepu, wypada w styczniu i wszyscy chętni stali bywalcy naszego sklepu mogą sobie przyjść na dermową wyzerkę (sporo sklepów robi coś podobnego, fajny zwyczaj - dop. autora). Właśnie wtedy organizujemy coś na kształt party. Są compa na najlepszą grafikę i muzykę (to dla tych co się wciągnęli nieco w temat), także

na najfajniejszy tekst. Oczywiście nie brakuje też crazy composów! Fundujemy drobne upominki i wygrane, ale widzę, że dzieciaki mają do tego znakomite podejście: liczy się w końcu zabawa. Gdybyś widział i słyszał prace tych dzieciaków, sam wiedziałbyś o co chodzi. Kurczę, czasami sobie myślę, że robimy tu całkiem pożyteczną robotę! Odciągamy ich od rutyny dnia codziennego, od szkoły, od zajęć... I widzę, że to im się podoba. Coś tworzą, coś kombinują, poznają sprzęt, jego możliwości, no a przede wszystkim możliwości swoje własne. To naprawdę jest miłe, gdy przychodzi raz na jakiś czas jakiś nawiedzony małoślat i prezentuje nam swoje prace. Owszem, są one beznadziejnie w dziewięćdziesięciu procentach, ale duma z ich stworzenia, radość z ich stworzenia jest warta obejrzenia każdej beznadziejności, wysłuchania każdej kakofonii, przeczytania każdej grafomanii.

(Smuggler: a niektórzy ciągle się pytają czemu zamieszczam na CD tyle debiutanckiego stuffu o bardzo nierównym i znikomym poziomie... po prostu nie kumają czczył). No i



CoSta: Co chcielibyście powiedzieć czytelnikom CDA?

Odpowiedź: Ha, no właśnie - czytelnikom! Człowieku, nawet nie wiesz jakie macie tam szczęście, że raz na miesiąc pokazuje wam się gazeta z kompaktem, w której macie kącik scenowy. No cóż, pozdrawiam wszystkich czytelników i szczerze zazdroścę...

Miła rozmowa, okraszona zresztą piwem i solonymi orzeszkami (i nie tylko) ciągnęła się jeszcze długo. Chłopaki niestety nie chcieli mi dać żadnej ze swoich produkcji. Mówili, że wstydzą się, że to chłam itd. No cóż, trochę racji mieli. Niemniej po rozmowie z tymi trzema zapaleńcami poczułem się jakoś tak lepiej, ale zarazem zrobiło mi się nieco głupio. Przypomniały mi się te wszystkie wojny i wojenki znane z polskiej sceny. Przypomniała mi się nagonka na twórców i swapperów made by CDA. Przypomniały mi się podziały na elity i drobnicę. I jakoś tak przykro mi się zrobiło, że z prawdziwą świeżością i radością gdzieś spotkałem się dopiero gdzieś w zapyziałym sklepie w podziemiach Aten. Szkoda... *(To jest właśnie prawdziwy underground, moi mili - Smuggler).*

P.S. Niestety, piwo w Grecji okazało się... no, może nie beznadziejne, ale na pewno nie dobre :).

pozostaje jeszcze te dziesięć procent, które już coś sobą reprezentuje! Coś się zaczyna i znakomicie się czuję, wiedząc, że jestem przy tym...

CoSta: Czy są inne sklepy bawiące się w taką działalność?

Odpowiedź: Nie wiem. Naprawdę nie mam pojęcia. Wśród tych kilku kontaktów, które mamy w Grecji, ani jeden nie jest człowiekiem z jakiejś zorganizowanej grupy czy czegoś posiadającego jakąś strukturę. Chcę przez to powiedzieć, że nic nam nie wiadomo o takim sposobie dystrybucji produkcji scenowych.

CoSta: No tak, mam duże zastrzeżenia do sprzedawania stuffu. Nie sądzisz, że nie tak powinno się to odbywać?

Odpowiedź: Co ja poradzę na to, że aby kogoś zainteresować, trzeba mu wpiwierać to opchnąć? Mówiłem ci już o tym wcześniej. Z drugiej strony coś takiego jak wasza giełda (nie mogłem mu nie opowiedzieć o giełdzie!) u nas nie

UWAGA: w grudniowym PCS znajdziecie ponad 40 Mb stuffu z party Take Over, w tym sporo dem i znakomitych modułów oraz grafik. Żadne z nich nie było zamieszczone na naszym Actionowym Cover CD...

Lista szczęśliwców:

Radiomagnetofon Bum Box Philips otrzymuje:

Michał Dziewulski, Kraków

Gry komputerowe: „Wacki - Kosmiczna Rozgrywka” wygrali:

Krystyna Usewicz, Lipsk; Konrad Turek, Gliwice; Magdalena Markowska, Anopol; Marcin Bzdunek, Małkinia; Jarek Pękala, Wola; Mirosław Tocha, Starogard Gd.
Łukasz Kucharski, Czerwionka; Mikołaj Mirowski, Niemodlin; Rafał Nowakowski, Białystok; Wojtek Smolak, Inowrocław

FF COMPUTERS DIRECT SALES

www.ffcomp.com.pl

KONKURS NA RECENZJĘ - NAGRODY INDYWIDUALNE

Zwycięzcami w naszym Konkursie zostali ex aequo:

1. **Mariusz Wawro z Oświęcimia** za recenzję gry pt: Doom
2. **Natalia Kowalczyk z Opola** za recenzję gry pt: Tomb Raider

Oboje otrzymują skanery ufundowane przez firmę wysyłkową FF Computers oraz upominki od redakcji CD-Action.

Gratulujemy!

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

A oto pora (w końcu...) na rozwiązanie zaległych konkursów, ogłoszonych w CDA 6 i 7/98.

KONKURS CDA 6/98 NR 1

1. Gry stworzone przez Sida Meiera - prawie wszyscy wymienili Cywilizację, S.M. Gettysburg czy Railroad Tycoon.
2. Na jelenie mogliśmy zapolować w grze Deer Hunter.

Zwycięzcą została Halina Wojewoda z Opola,

a prenumeraty (od nr 1/98), otrzymują:

Daniel Budacz, Słupnice

Konrad Kurczewski, Leszno Wilk.

Marek Rejs, Gdańsk

KONKURS NR 2

1. CDx8 przesyła dane z prędkością 1200 Kb/s.

Nagrodę (czyli CDx24) otrzymuje: **Jakub Jankowiak, Pamiątkowo**

KONKURS z CDA 7/98

1. Jedyną grą, która otrzymała u nas 10/10 jest Unreal.
2. Większą pojemność ma płyta DVD.
3. VGA to Video Graphic Array (akceptowaliśmy też A jak Adapter)

Nagrodę niespodziankę otrzymuje: **Andrzej Kos, Końskie**

Prenumeraty CDA od numeru 1/98 wygrali: **Tomek Byszewski, Pułtusk; Artur Prokop, Dynów; Krzysztof Wilk, Rzeszów.**

Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą!

Komputerowe pranie mózgu

Witamy po raz kolejny w naszym kąciuku, w którym (jak na razie) prezentujemy dowcipy poświęcone komputeryzacji, technice, nauce itp. I jak zawsze podkreślamy (jakby się trafił ktoś, kto jest pozbawiony poczucia humoru), że nie bierzemy odpowiedzialności za poniższe, wyszperane w Internecie, teksty, zaś wyrażane tu opinie nie są opiniami redakcji GDA i wydawnictwa Silver Shark, jak również nie mają na celu naruszenia dobrego imienia jakiejkolwiek firmy etc. Ufff, to była Konieczna Jazda Obowiązkowa, a teraz już zapraszamy do lektury... I jeszcze jedno. Autorem „Reduty Nortona”, wiersze zamieszczonego w tej rubryce, jest Ongrys.

Prawdziwy Informatyk

Prawdziwy Informatyk, prawdziwy absolwent Prawdziwego Wydziału Prawdziwej Informatyki Nielamerskiego Uniwersytetu dla Elity Informatyków przyszedł do pracy, jak zwykle, o dziewiątej.

- Well... - pomyślał. Zainstalujemy software.

Wyciągnął box z software, przeczytał uważnie warranty i conditions of use i rozzerwał wrapping.

- Cholera - zaklął - w manualu piszą coś całkiem innego niż w helpie! Muszę zwiększyć swap file! Skąd ja wezmę disk space!

Szybko odszukał w yellow pages numer najbliższego dealera disk space, chwycił za telefon i wydziałował numer.

- Hello! - powiedział do mikrofonu. Czy możecie przysłać trochę disk space najbliższym truckiem? Jakież sto kilobytes, nie więcej. Może być w sectors po 512 bytes. Firma „European Professional Software Systems” na Wsiowa Street! Jaka price?

- ...zostaw swoją message po beep...

- Cholera - zaklął znowu - to jakaś answering machine! Ale przynajmniej nie lame, ma recorded po ludzku - podkreślił z uznaniem.

Szczęśliwie nie był to jedyny supplier na terenie city. Za drugim razem odezwał się managing director i Prawdziwy zamówił sto clusters disk space. Nie minęło pół godziny jak truck zjechał pod entrance. Wyskoczył z niego driver i helpers i zaczęli rozładowywać packs z disk space.

- Ostrożnie! - pokrzykiwał Prawdziwy przez window. To jest fragile! Hi-tech equipment!

Zanim disk space znalazł się na hard disku Prawdziwego, a on wymiotti kawałki z motherboard, microprocessor i input/output, był już lunchtime. Kiedy po doskonałych sausages i chips w fast-foodzie powrócił do pracy, kolejnym jego zmartwieniem stał się message „memory low”. Na szczęście to nie wymagało suppliera. Odkręcił bolts i podwyższył memory o kilka centymetrów. Poskutkowało. Następnym razem zrobię purchase u innego vendor - myślał cierpko. Ten jest lame blues. Software był już jednak zainstalowany na jego hard disku i Prawdziwy z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku wsiał w swój landrover i pojechał do domu, gdzie oddał się ulubionemu hobby: gardening.

Jak spakować się na drogę?

Osoby często podróżujące samolotem spotykały się nieraz z problemem wagi i objętości bagażu. Problem ten udało się rozwiązać za pomocą popularnego programu pakującego. W czasie przeprowadzonych testów Zip okazał się bezkonkurencyjny - bagaż udawało się spakować do objętości 17-34%. Najlepiej pakuje się bielizna i rzeczy w jednolitych kolorach. Gorsze wyniki uzyskuje odzież wzorzysta, krawaty i majtki w groszki. Pogłoski, jakoby po rozpakowaniu brakowało tego i owego, są całkowicie wyssane z palca. Zip jest pakierem bezstratnym. Osoby poszkodowane padły ofiarą JPG, który powodował nieoczekiwane skracanie spodni, brak guzików czy dziury w skarpetach. JPG nadaje się wyłącznie do pakowania kontenerów z nielegalnymi imigrantami. Jedynym problemem, na jaki

napotykają użytkownicy Zipa jest kontrola celna na lotniskach. Nie wszystkie posterunki są wyposażone w Unzipa, dlatego doradzamy zabierać ze sobą w podróż jego kopię na zabezpieczonej przed zapisem dyskietce 1.44. Zip dostępny jest w wersji dla DOS i Windows.

Prawdy programistów:

1. Złorzeczenia to jedyny język rozumiany przez wszystkich programistów (postulat Troutmana).
2. Prawa Makarijewa: - Pisanie programu komputerowego jest rozkoszą - Urchamianie programu jest zmorem.
3. Tzw. wniosek z praw Pierce'a: Jeżeli program został skompilowany bezbłędnie za pierwszym razem, to nie będzie dawał dobrych wyników.
4. Drugie prawo Weinberga: Gdyby budowlni budowali domy w taki sam sposób, w jaki programiści piszą programy, to jeden dzieciół zniszczyłby całą cywilizację.
5. Prawa Weillera obsługi i konserwacji oprogramowania:
 - Każdy działający program jest przestarzały.
 - Każdy program po każdym uruchomieniu drożej kosztuje i zabiera więcej czasu.
 - Jeżeli program jest użyteczny, to będzie musiał być zmieniany.
 - Pełną dokumentację mają tylko programy bezużyteczne.
 - Każdy program rozszerzy się tak, aby zająć całą dostępną pamięć.
 - Wartość programu jest odwrotnie proporcjonalna do jakości wyników jego pracy.

- Złożoność programu rośnie do momentu przekroczenia zdolności programisty konserwującego ten program.

6. Duży, monolityczny program jest jak talerz makaronu: pociągnij za jedną nitkę, a z drugiej strony będzie się sypać.

7. Autor programu nigdy nie przetestuje go wiarygodnie.

8. Nie ma programów bezbłędnie działających, a są co najwyżej niedostatecznie przetestowane.

9. Dodanie urządzenia przyspieszającego do starego oprogramowania spowolni działanie tego oprogramowania.

Humor z zaliczeń

(Podobno są to autentyczne odpowiedzi studentów pewnego kierunku...)

• Co to jest komputer?

1. Maszyna, która w bardzo szybki sposób potrafi zrealizować zamierzenia człowieka.
2. Urządzenie myślące.
3. Urządzenie, które posiada ogromny potencjał.
4. Urządzenie odtwórcze.
5. Urządzenie, dzięki któremu można uzyskać lepsze efekty w szkole.
6. Jest to źródło nieskończonej inteligencji.
7. Narzędzie pracy i zabawy.
8. Urządzenie techniczne XX wieku.
9. Bardzo pożyteczne narzędzie.
10. Urządzenie pomagające nam w rozwiązywaniu wielu złożonych problemów.
11. Obecnie, właściwie najważniejsze urządzenie na świecie.
12. Urządzenie, przy pomocy którego można przetwarzać myśli w dane.



13. Jest to produkt, który umożliwił dotarcie do wielu informacji.
14. Urządzenie o wielu możliwościach.
15. Urządzenie dające człowiekowi ogromne możliwości.
16. Urządzenie, za pomocą którego możemy wykonywać wiele czynności.
17. Urządzenie, które składa się z złącznika, płyty głównej i dysku.
18. Komputer to komputer.

• Co to są usługi interaktywne?

1. Są to usługi wewnętrznie-aktywne.
2. Są to usługi służące zaspokojeniu rozmaitych potrzeb klientów.

• Co to jest hipertekst?

Jest to tekst składany z formy skaczącej.

• Co to jest HTTP?

HTTP jest jednym z wielu.

Komunikaty o błędach

DOS Error #01: Windows loading, przyjdź jutro.

DOS Error #03: Windows not found: (H)urra, (I)na szczęście, (U)fff, ale ulga.

DOS Error #04: Out of disk space. Delete Windows? (Y)es, (L)jasne, że yes!

Windows Error #06: Unable to exit windows. Użyj drzwi.

Najnowszy komputer wyposażony w procesor Sequentium 900 Mhz jest tak doskonały, że potrafi dać odpowiedź na każde pytanie. Tak przynajmniej twierdzi sprzedawca w sklepie. Klient nie bardzo wierzy, więc sprzedawca proponuje, by klient dokonał testu.

- OK - mówi klient - to niech ta maszyna powie, co właśnie porabia mój ojciec.

Sprzedawca wprowadza pytanie i po chwili komputer wyświetla na ekranie:

„Pana ojciec właśnie łowi ryby nad jeziorem”.

- Co za bzdura! - krzywi się klient. - Mój ojciec zmarł pięć lat temu!

Komputer odpowiada:

„Mąż pana matki rzeczywiście zmarł pięć lat temu. Ale pana ojciec teraz łowi ryby”.

A teraz kilka autentycznych przypadków „nieomyślności” komputerów.

Komputerowy tłumacz miał przełożyć z łaciny na angielski biblijne powiedzenie „duch jest silny, ale ciało mdłe”. Przekład brzmiał: „spirytus jest mocny, ale mięso zgnile”. (Dla niekumatych: po łacinie „duch” to „spirytus”).

Gdzieś w okolicy 1968 amerykańscy wojskowi nakarmili komputer w Pentagonie danymi dotyczącymi armii amerykańskiej, zaangażowanej w Wietnamie, jak i sil

VietCongu: liczebność, morale, wyposażenie, wyszkolenie itp. Po czym zadali pytanie: „kiedy wygramy tę wojnę”. Komputer odpowiedział: „w 1966”.

Ten sam komputer miał ustalić optymalną dietę dla amerykańskiego żołnierza. Miało to być kaloryczne, pożywne i nie zajmujące dużo miejsca. Odpowiedź brzmiała: „litr spirytusu i 2 kg ziemniaków dziennie”.

Znany jest też przypadek człowieka, który był nekany przez komputer zajmujący się obsługą rachunków za prąd. Komputer przysłał kolejne wezwania o uiszczenie dopłaty w wysokości... „0,00 \$”. A gdy zagroził, że odetnie dłużnikowi prąd, ten wysłał w końcu czek na „0,00 \$”. Pomogło!

Jak programować w „C”

(autor: życie)

1. Używaj mnóstwa zmiennych globalnych.
2. Nadawaj im tajemnicze nazwy np.: X27, a_gcl lub Horacy.
3. Pisz wszystko w jednym wielkim pliku *.h
4. Implementuj cały program naraz.
5. Używaj makrodefinicji, żeby emulować Pascala.
6. Zakładaj, że kompilator zajmie się wszystkimi szczegółami, których nie całkiem rozumiesz.



Jak odpluskwiać program w „C”

(autor: życie)

1. Jeśli to możliwe, nie rób tego, niech ktoś inny to zrobi.
2. Zmieniaj podstawy.
3. Wstawiaj/usuwaj puste linie w losowych miejscach, rekompiluj i wykonaj.
4. Polej klawiaturę i monitor święconą wodą.
5. Zadzwoń pod 997 i krzycz.
6. Jest jasne, że „printf” jest użyteczne, ale jest z pewnością niezdefiniowane.
7. Podłącz wszystko do CP/M.
8. Jeśli ciągle nie działa, przepisz od nowa w asemblerze. To nie usunie błędu, ale upewni cię, że nikt inny go nie znajdzie i nie powie, że jesteś durniem.

PRAWA MURPHY'EGO I NIE TYLKO

1. Jeżeli coś może się popsuć, to z pewnością się popsuje.
2. Jeżeli coś może się popsuć w wielu miejscach, to pierwsze uszkodzenie wystąpi tam, gdzie wyrządzi najwięcej szkody.
3. Jeżeli przewidziałeś cztery możliwe awarie i zabezpieczyłeś się przed nimi, to natychmiast wydarzy się piąta, na którą nie byłeś przygotowany.

4. Sprawy pozostawione sobie samym zmieniają się ze złych na gorsze.
5. Jeżeli wydaje się, że wszystko działa dobrze, to znaczy, że coś przeoczyłeś.

UOGÓLNIENIE: Natura zawsze stoi po stronie Zła.

Tzw. komentarz O'Toole'a do praw Murphy'ego: MURPHY BYŁ OPTYMISTĄ.

Czternaście szczegółowych praw Murphy'ego dotyczących elektroniki (i nie tylko...).

1. Nie wierz w cuda - POLEGAJ na nich!
2. Wymiary będą zawsze podane w najmniej użytecznych jednostkach.
3. Każdy przewód przycięty na długość okaże się za krótki.
4. Układ zabezpieczający zniszczy układ zabezpieczający.
5. Tranzystor zabezpieczony przez szybko działający bezpiecznik, zabezpieczy go - paląc się w pierwszej kolejności.
6. Cokolwiek zostanie upuszczone na układ elektroniczny pod napięciem, spadnie zawsze tam, gdzie wyrządzi najwięcej szkód.
7. Stopień głupoty Twojego postępowania jest wprost proporcjonalny do liczby przyglądających Ci się osób.

ODLOTOWA PROMOCJA!

LK KAWALON

extra Cena



DWIE SUPER GRY!
REAH + AD2044

W sumie 8 płyt CD.
Uwaga: ograniczona ilość zestawów

139zł

Gra przygodowa na dwóch CD.
Dla pierwszych 50 osób zamawiających wysyłkowo grę AD 2044 koszulka gratis!



39zł



29zł

Renderowana gra platformowa, Trzydzieści dużych, odmiennych graficznie poziomów.

Zestaw 5 gier:
SPINX, BASTION, CARRAGE, NOC, SANTA, WOLF-SBANE



29zł



29zł

Gra przygodowa o porywanych młodzieńca zamienionego w prosiaka

Zabawna gra przygodowa z komiksową grafiką.

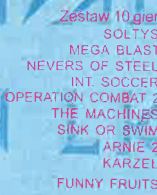


29zł



29zł

Zestaw trzech gier:
AUKA, DARKMOON, MR. TOMATO.



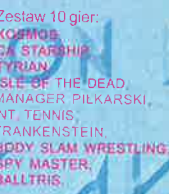
29zł



29zł



29zł



Gry dostępne w sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. W wypadku zamówienia wysyłkowego do łącznej ceny zamówionych gier należy doliczyć zryczałtowane koszty wysyłki - 6 zł

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów
tel. (017) 85 22 707

Można zamawiać przez internet:
office@kavalon.com

Z pamiętnika administratora sieci

Ludzie z branży informatycznej należą do grupy najbardziej zapracowanych nieszczęśliwców na świecie. Ślęczą z nosami przyklejonymi do monitorów i nieważne czy jest noc, czy właśnie wszyscy sąsiedzi wyjeżdżają na wakacje oni trwają na posterunku. To właśnie dzięki nim dokonuje się postęp. Im zawiązujemy gwałtowny rozwój sprzętu, poziomu merytorycznego programów oraz gospodarki w krajach trzeciego świata. Nie mają nawet czasu na zwyczajną rozmowę. Niektórzy piszą więc pamiętniki.

8:03
Dzwoni telefon.....

8:09
Zaczynam dochodzić do siebie. Gdzie jest kawa?

8:20
Rano chyba ktoś dzwonił..... Nieeee, zdawało mi się.

8:32
Dzwoni telefon... No dobra. Idę. Człowiek z księgowości skarży się, że nie może ściągnąć informacji o wydatkach z bazy danych. Udzielam mu Standardowej Odpowiedzi Administratora Nr 112: „Dziwne. U mnie działa”. Czekam chwilę, aż się wykrzydzi i wyłączam ekspres do kawy z UPS-a, podłączając jego serwer. Mówię, żeby spróbował teraz. Dobrze jest. Jeszcze jeden zadowolony użytkownik.

8:45
Dzwoni kolejny klient. Pyta, jak zmienić czcionkę w AmiPro. Udzielam krótkiej odpowiedzi, żeby sprawdził w instrukcji obsługi procesora. Kiedy znajdzie ma zadzwoni. Chwila spokoju...

9:20
Sekretarka z zespołu prawnego twierdzi, że zgubiła hasło. Radzę jej, żeby poszukała w torebce, na podłodze samochodu i koszu na śmieci. Spodziewając się, że rezultat poszukiwań będzie mizerny, tworzę w międzyczasie nowe hasło.

9:25
Znowu telefon. Nie chce mi się odbierać. Przekierunkuję rozmowę na portiernię.

10:00
Wściekły użytkownik dzwoni z informacją, że procesor ma się nijak do czcionek w AmiPro. Zaskoczony przynajmniej mu rację, zarzekając się, że nigdy nie mówiłem o procesorze. Gość jest uparty. Przekierunkuję rozmowę na portiernię.

10:30
Lunch.

14:00
Powrót z lunchu.

14:15
Przyszedł ten nowy, jak mu tam, Staszek. Oprawdam go po serwerowni i sadzam przy IBM PC-XT. Pokazuje mi jak go odpalić.

14:47
Pecet Staszka zakończył fazę odpalania. Z uśmiechem na ustach informuję nowego, że przy starcie powinien wybrać «Network Station» a nie «Local Station» i

robię reset. W międzyczasie przygotowuję dla nowego login i z dziką pasją ustawiam minimalną liczbę znaków w hasle na 64. Przerwa na fajkę.



15:14
Dzwoni gość z pytaniem, jak się łączyć pliki do maila. Nie mówiąc nic naciskam jeden guzik na telefonie i odkładam słuchawkę. Ci na portierni mają dziś masę roboty :)

15:33
Podłączam do koncentratora ekspres do kawy, aby zobaczyć, co się stanie. Eeeeeeeeeee tam, Panie, nuda.

16:00
Przychodzi druga zmiana. Życzę im dobrej nocy i nadmieniam, że koncentrator się dzisiaj zabawnie zachowuje.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Inne ciekawe:

- Biblioteka programisty 25,-
- Elle- sekrety urody 169,-
- Historia sportu samochodowego 99,-
- Krajnozawc Atlas Polski 99,-
- Kreator WWW 25,-
- Książka Kucharska 49,-
- Księżkon miejscowości polskich89,-
- Mapa Polski 98
- z książką telefoniczną 149,-
- Mistrz Klawiatury 50,-
- Polskie programy 2 25,-
- Prawo na CD 39,-
- ROCK W POLSCE 169,-
- Samochody Świata'98 49,-
- Smak kuchni włoskiej 169,-
- Type 98 (kurs masyzynopis) 89,-
- WSZYSTKO O SEXIE 169,-
- Wymarzony dom 139,-

Dla dzieci:

- Barbie projektantka mody 179,-
- Bolek i Lolek 50,-
- Czerwony Kapturek 29,-
- Ene due rabe 25,-
- Eniliczek 25,-
- Joulika 35,-
- Koziołek Matołek idzie do szkoły 53,-
- Muppet treasure island 3CD 69,-
- Rayman uczy polaka i matmy 129,-

Gry:

- Ace Ventura po polsku 69,-
- AD Cop 39,-
- Atlantis 4CD po polsku 82,-
- Beast & Bumpkins 45,-
- Bez dziesiątka nie dotykaj 2 25,-
- BIG AIR 129,-
- BLASTER super canal 25,-
- Blood 59,-
- Bloodwings 39,-
- BROKEN SWORD II 69,-
- Bugriders 69,-
- C&C Tiberian Sun 79,-
- Castrol Honda Super Bike 145,-
- Championship manager 97/98 119,-

- Civilization2+Sim City2000
- +Settlers2 189,-
- Candestiny 35,-
- Combat chess 135,-
- Commandos 164,-
- CREATURES 49,-
- Darklight Conflict 49,-
- Delta Force 49,-
- Deadlock II 145,-
- DELTA FORCE 49,-
- DESTRUCTION DERBY 2 39,-
- Dreams to reality 45,-
- Duke Nukem 3D KIII-A-Ton 119,-
- DUNE 2000 154,-
- Dungeon Keeper 49,-
- Earth 2140 po polsku 49,50
- Earthworm Jim 49,-
- Echelon NOWOSĆ 69,-
- Emergency po polsku 49,50
- F.A. Premier League FOOTBALL MANAGER 99 145,-
- F-16 LOCKHEAD MARTIN'S 119,-
- Fall Wiess 1939 59,-
- Fields of Fire 59,-
- FIFA 99 145,-
- Fighting Force 149,-
- Final Doom 49,-
- Final Fantasy VII 4xCD 169,-
- Final Liberation 149,-
- FX FIGHTER 99,-
- Galapagos 45,-
- Gamers Jackpot 30PAC 179,-
- Gene Machine 25,-
- Gene Wars 25,-
- Gettysburg 49,-
- Gry 4 U 2 25,-
- Gry bez przemyco 25,-
- Gry dla 3DFX 25,-
- Gry z głową 25,-
- HERETIC 2 119,-
- Heroes of Might & Magic 2 PL 99,-
- HOPKINS (m.in. Pazura i Gajos) 69,-
- iM1A2 Abrams 79,-
- Imperium Galactica 59,-
- Intern. Rally Championship 79,-
- Interstate 76 49,-
- Jack Orlando po polsku 49,50
- JAGGED ALLIANCE 2 wkrótce 49,50
- John Herbers T.Grand Prix 145,-
- Kick off 98 45,-

- Knights & Merchants pl 49,50
- Korea Longbow misje 58,-
- Książka i Tchórz po polsku 49,-
- Kupiec (po polsku) 39,-
- Lands of Lore 2 49,-
- LBA 2 49,-
- Liga Polska Manager 98 99,-
- Lomax 49,-
- Longbow 2 159,-
- Man of war 49,50
- Master of Orion II 52,-
- Maximam Force 59,-
- Megaslayer 59,-
- MIG 29 145,-
- Monaco Grand Prix Racing Sim. 99,-
- Monster Truck Madness 49,-
- MORTAL KOMBAT 4 145,-
- Moto Racer 2 145,-
- NBA live 97 45,-
- Need for speed 2 special ed. 49,-
- Need for speed 3 145,-
- NEVERHOOD 69,-
- NHL 97 45,-
- NHL 99 145,-
- Nightmare Creatures 135,-
- Nuclear Strike 45,-
- Oddworlds 49,-
- Pax Corpus 115,-
- PDD 49,-
- Populous in the Beginning 79,-
- Postal 49,-
- Power House 49,-
- Privater 2 the darkening 45,-
- Quake 59,-
- Quake 2 Grand Zero 99,-
- Rally Championships 29,-
- Reah po polsku 6 CD 139,-
- Realms of Arkania 49,50
- Realms of Hunting 110,-
- Reflex po polsku 49,-
- Resident Evil 98,-
- RZEZNIKA czyli krwiste glerki 25,-
- S.T.O.R.M. 45,-
- Scarab 52,-
- Scarcher Planet 35,-
- Soreamer Rally 159,-
- Sensible Soccer 98 49,-
- SETTLERS 1 25,-
- SETTLERS 2 39,50

- SETTLERS 3 155,-
- Seven Kingdoms 155,-
- Shadows over Riva 49,50
- Sim City + Theme Hospital 119,-
- SIM CITY 3000 119,-
- Sim Tower 45,-
- Simon the Sorcerer 2 49,-
- Space Hulk 25,-
- SPEEDWAY INSANE 2 75,-
- SPEEDWAY MANAGER 98 79,-
- Spellcross po polsku 49,50
- Spycraft 49,-
- Star Trek generations 49,-
- Starlight Academy 49,-
- Stone Axe po polsku 59,-
- Streets of Sim City 45,-
- Strike 39,-
- SU-27 49,-
- TARGET 3D po polsku 58,-
- Test Drive 4 159,-
- The Fifth Element 99,-
- The Reap 49,-
- THEME HOSPITAL 99,-
- Theme park+Transport tycoon 135,-
- Time Warriors 39,-
- TOMB RAIDER+misje 2x2CD 99,-
- Tone Rebellion 45,-
- Moje pierwsze 123 115,-
- Total Annihilation 59,-
- Unreal 149,-
- US Navy Fighters '97 52,-
- Virtua chess 2 po polsku 99,-
- VIRTUA FIGHTER 129,-
- War games 145,-
- Wersal 1695 2CD po polsku 87,-
- Winter Supersports 29,-
- World Cup 98 145,-
- Wrackin Crew drive dangerously 59,-
- WYŚCIGI 69,-
- X-Com Apocalypse 75,-
- X-Com Interceptor 75,-
- X-Files: THE GAME 159,-
- Zork Grand Inquisitor 49,-
- Zork Nemesis 49,-

Edukacja:

- 123 moje pierw. zabawy matemat. 99,-
- 33 lektury do szkoły średniej 39,-
- Dyktażon 97,-

- Edukacja kl.1-3 25,-
- Edukacja kl.4-9 25,-
- Edukacja liceum 25,-
- Encyklop. człowieka 169,-
- Encyklop. dla dzieci 96,-
- Encyklop. historii 169,-
- Encyklop. II Wojny Światowej 158,-
- Encyklop. kotów 169,-
- Encyklop. powst. Fogra 98 69,-
- Encyklop. ptaków 169,-
- Encyklop. PWN 98 2CD 239,-
- Encyklop. samochodów 39,-
- Encyklop. seksu 95,-
- Encyklop. sportu 39,-
- Encyklop. wszechświata 169,-
- English Translator 185,-
- Euro ++ Sprachkurs Deutsch 385,-
- Historia sztuki 129,-
- Język angielski 25,-
- Język niemiecki 25,-
- Język polski liceum matura 49,-
- Kosmos 2CD 47,-
- LangMaster Beg pack 4CD 185,-
- LangMaster Elem pack 4CD 185,-
- LangMaster Intern pack 4CD 185,-
- LangMaster Stow Collinsa 195,-
- LangMaster Stow Collinsa+Pack 298,-
- Literat 99,-
- Matematyka 2001 kl.IV 99,-
- Matematyka 7-8 49,-
- Matma jest super 139,-
- MATURYSTA J. POLSKI 99,-
- Moje pierwsze 123 115,-
- Moje pierwsze abc 89,-
- Multim. Tuwim & Brzechwa 199,-
- Multim la la la 69,-
- Multim świat J. Tuwima 119,-
- Multim świat J. Brzechwy 119,-
- Obrazkowy słow j.ang 65,-
- Obrazkowy słow j.niem 65,-
- PODRĘCZNIKI NA CD 49,-
- Prof. Henry- gram. j.ang 89,-
- Prof. Henry- słow. j.ang 79,-
- Prof. Klaus- gram. j.niem 79,-
- Prof. Klaus- słow. j.niem 79,-
- RAYMAN uczy polaka i matmy 129,-
- Słownik ang-pol medycz. 135,-
- Wielkie dzieła literat. pol. - leksyky 119,-
- Wirtualna szkoła- matematyka 129,-

Muzyka:

- Beat 2000 Extravaganza 49,-
- Beat 2000 po polsku 119,-
- Biblioteka muzyka 25,-
- Eksplozja dźwięku 25,-
- MAGIX Live Act Pool (różne) 75,-
- MAGIX Live Act V2000 179,-
- MAGIX Music Maker 3.0 99,-
- MAGIX Music Maker Basic DJ Dimitri 85,-
- MAGIX Music Maker Basic DJ Lenny 85,-
- MAGIX Music Studio 3.0 99,-
- MAGIX Music Studio deLuxe 199,-
- MAGIX Soundpool (różne) 76,-
- MIDI Power 25,-
- Skarbiec muzyka 25,-
- TECHNO POWER 25,-
- Wąwy dla wymagających 25,-
- Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Płyty erotyczne:

- ARCHIWA XXX 25,-
- ArschFick Festival w mpeg 50,-
- Bzykanie na ekranie 25,-
- Casino Monte Carlo 49,-
- Double Tits vol.II 2xCD 45,-
- Figlarne filmiki 1,2,3 każda po 25,-
- Girls & Cars (photo CD) 25,-
- Gry hazardowe i erotyczne 25,-
- Gry i zabawy erotyczne 25,-
- Kiss XXX Collection 35,-
- Manga 3D 35,-
- Manga Balanga 35,-
- Manga Power 35,-
- Manga XXX Coll. 35,-
- Poker Party 69,-
- Sex & sex 25,-
- Sex 24 h 25,-
- Sex 4 U 25,-
- Sex 4 U 2 25,-
- Sex z klasera Konesera 1,2,3 każda po 25,-
- Teresa Q. Foxy Girls 1,2,3 każda po 35,-
- Wet the sexy empire 99,-

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz.8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006, od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086
 FAKSUL: (071) 3537010 PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
 INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl lub wyslij maila na adres: exe@exe.com.pl
 Sklep firmowy: Dom Handlowy KAMELEON, Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro Biura handlowe: Wrocław, ul. Kolistka 4



Nowa sex oferta: tajne/poufne wysyłamy na życzenie. Koszty przesyłki ZAWSZE 5 i POL. zł.

Ankieta

Cześć! Już drugi raz przeprowadzamy ankietę, aby jak najlepiej poznać Ciebie - naszego czytelnika. Chcemy wiedzieć, co myślisz o naszym piśmie, co Ci się podoba, co wkurza, a co traktujesz obojętnie. Masz teraz wielką szansę wpłynąć na wygląd CDA, sprawić by stało się lepsze i bardziej odpowiadające Twemu gustowi. Zatem - przeczytaj, wypełnij i wyślij do nas, z dopiskiem na kopercie ANKIETA, do dnia 1.03.1999. Możesz też skserować ankietę, przepisać na kartę etc. - dla nas liczy się tylko fakt, że chcesz nam pomóc w tworzeniu CDA...

Wpisz swoje dane:

1. Wiek:

2. Miejsce zamieszkania:

3. Twoja miejscowość liczy około tysięcy mieszkańców.

4. Płeć: a) mężczyzna
b) kobieta

5. Wykształcenie:

Uwaga: w wypadku np. uczniów liceum/technikum wpisujecie średnie, studenci - wyższe etc.

6. Jeśli się jeszcze uczysz, wpisz rodzaj szkoły

a) podstawówka
b) zawodowa
c) średnia (technikum/liceum)
d) szkoły policealne/pomaturalne
e) studiuję

7. Komputer wykorzystujesz do (podkreśl dowolną ilość pól)

a) nauki
b) zabawy
c) pracy
d) inne (wpisz do czego)

8. Dysponujesz sprzętem:

Procesor
a) 486 i mniej
b) P60-P100
c) P120-P166
d) P200-P300
e) Pentium 2/Celeron

(Jeśli dysponujesz procesorem Cyrix, AMD itp. podkreśl ten procesor, który odpowiada mocy obliczeniowej Twojego procesora)

Ilość RAM
a) do 8 Mb włącznie
b) do 16 Mb włącznie
c) do 32 Mb włącznie
d) powyżej 32 Mb

Akceleratory grafiki
a) nie mam
b) mam z 4 Mb Ram na płycie
c) mam z więcej niż 4 Mb Ram na płycie

9. Od kiedy czytasz CDA?

a) od pierwszego numeru
b) od około 2 lat
c) od około roku
d) od kilku miesięcy
e) to mój pierwszy numer

10. Czy w miejscowości, w której mieszkasz, kupujesz CDA
a) bez problemu
b) muszę się trochę nachodzić
c) są zawsze jakieś problemy
d) nie mogę kupić CDA w mej miejscowości

11. Czy czytasz inne pisma o podobnej tematyce

a) tak
Zakreśl które
Gambler
Secret Service
Świat Gier Komputerowych
PC Gamer po polsku
Reset
Gry Komputerowe
IO
PC Games CD
Inne:

b) nie

12. Kto Cię zachęcił do lektury CDA?

a) kolega
b) sprzedawca
c) sam je odkryłem
d) inne:

13. Aktualna cena CDA jest dla mnie:

a) bajecznie niska
b) w sam raz
c) nie jest niska ale wiem za co płacę
d) wysoka ale jakoś daję radę je kupować
e) stanowczo za wysoka
f) rozbój w biały dzień!

14. Ilość stron w CDA to dla mnie:

a) ciągle za mało
b) 124 strony to w sam raz
c) mogłoby przybyć te stron
d) po co aż tyle?

15. Opracowanie graficzne CDA jest:

a) super
b) bardzo dobre
c) może być
d) kiepskie
e) beznadziejne

16. Teksty w CDA są (tu podkreśl MAKSYMALNIE trzy różne odpowiedzi)

a) za krótkie
b) takie jak trzeba
c) za długie
d) trudno się je czyta (zbyt fachowe)
e) fajnie się je czyta (nie za trudne)
f) strasznie dętwie
g) odlotowe
h) z jajem
i) mało konkretne
j) zbyt szczegółowe
k) zupełnie do niczego
l) większość jest OK.
m) bywa różnie ale w sumie OK.
n) bywa różnie ale w sumie są kiepskie

17. Oceń poszczególne działy CDA, stosując skalę od 0 do 6, gdzie

0 - nie czytam tego, nie interesuje mnie to
1 - dno!

- 2 - cieniutko
3 - ujdzie w tłoku
4 - jest w porządku
5 - bardzo dobry
6 - ideal

Nazwa	0	1	2	3	4	5	6
W PRODUKCJI							
RECENZJE GIER							
KRÓLESTWO CHAOSU							
SCENA KOMPUTEROWA							
SUFLEK (TIPSY, SOLUCJE ETC)							
ACTION REDACTION							
ŚWINKA							
EDUKACJA I UŻYTKI							
ZUPEŁNIE NOWE							
POMOCNA DŁOŃ							
SPRZĘT							
NA LUZIE							
WYWIADY							

Uwaga: podkreślamy, że 0 nie jest najniższą oceną, a tylko oznacza, że dany dział w ogóle Ciebie nie interesuje.

18. Moje ulubione działy CDA (wymień nie więcej niż dwa)

- 1).....
2).....

19. Te działy są niepotrzebne (wymień max. dwa)

- 1).....
2).....

20. Największa rewelacja w CDA to dział:(wpisz tylko jedną nazwę!)

21. Czy chcesz jakiegoś nowego działu w CDA?

- a) tak:..... (wpisz jakiego)
b) nie, nie mam takiej potrzeby

COVER CD

22. Zawartość COVER CD jest

- a) zawsze wspaniała
b) zwykle bardzo dobra
c) może być
d) kiepska
e) do niczego
f) totalne dno

23. Czy pełna (na 1CD) gra na kompaktach CD to:

- a) świetny pomysł!
b) coś zupełnie idiotycznego
c) może być
d) nie mam zdania

24. Czy wolisz aby:

- a) co miesiąc były pełne gry na 1CD
b) były - ale co 2 miesiące
c) wolę starsze gry, nie zajmujące 1 CD
d) pełne wersje to w ogóle pomysł bez sensu

25. Czego brakuje Wam w naszym menu na CD? Oceń to wpisując litery: A) - bardzo, B- trochę, C) - nie brakuje mi tego

- a) wymagań sprzętowych gier
b) większej ilości screenów
c) muzyki podczas działania menu
d) brakuje mi (wpisz):

26. Oceń zawartość Cover CD, za pomocą liter: A - za mało, B - w sam raz, C- za dużo, D- nie mam zdania

Nazwa	A	B	C	D
Dema gier				
Dema użytkowników				
Shareware				
Extras (filmy etc)				
Bonus 1 (W'95)				
Bonus 2 (raj gracza)				
Scena komputerowa				
Quake/Duke/Unreal				
Pełne wersje gier				
Pełne wersje użytkowników				
Dopisz sam:				

27. Moje ulubione pełne wersje gier z Cover CD (max. 2 tytuły)

- 1).....
2).....

28. Pudełko na CD to:

- a) coś wspaniałego
b) tajny bajer ale niekonieczny
c) może być
d) zbędna rzecz podnosząca cenę
e) pomysł bez sensu

29. Czy 2 CD to:

- a) stanowczo za mało
b) raczej za mało
c) w sam raz
d) nawet jakby za dużo
e) 1 CD w pełni mi wystarczy

INNE

30. Czy bylibyś w stanie kupować CDA z TRZEMA CD za cenę wyższą (orientacyjnie) o ok. 5 zł od aktualnej?

- a) nigdy
b) niestety nie
c) to za dużo jak na mą kieszeń
d) chyba tak
e) z bólem ale tak
f) zdecydowanie tak
g) super!!!

31. Wpisz jaka cena CDA z 3CD byłaby dla Ciebie „do przeknięcia”:

32. A teraz możesz napisać co jeszcze chciałbyś powiedzieć, zmienić itp. w CDA, a co nie było uwzględnione w ankiecie.

.....
.....
.....
.....

Dziękujemy za wypełnienie ankiety.

Ps. Jeśli chcesz, możesz wziąć udział w naszym ankietowym konkursie CDA. Zasady są proste: WYMYSŁ SŁOGAN REKLAMOWY DLA CDA. Napisz go na dole ankiety i (gdy masz chęć na nagrody - niespodzianki) podaj swój adres.

SŁOGAN:

.....

MÓJ ADRES:

.....

Pomocna dłoń

Uwaga: nadesłaliście taką masę anonsów, że głowa boli, a w numerze grudniowym każde strona na wagę złota... Część się po prostu nie zmieściła, będą w następnym numerze, sorry.

Action Reaction

• **Teenagent 10/98** - żeby wejść do jaskini, musisz wziąć sierp z pola i naostrzyć go w studni przy jeziorze. Wtedy zetrzesz cień przed jaskinią. Zadzwonił na tel. 054 85-65-025 (Adrian), mam pełną solucję. (Podpowiedź przesłał też Bartek Baron - thx).

• **Tomb Raider 2** (Opera house) CDA 11/98, Jak zauważyłeś, przy śmiegle jest mała platforma. Należy stanąć na jej brzegu tyłem do śmigła. Później zrób skok do tyłu. Lara wskoczy na następną platformę ze śmigłem. I tak dalej. Jeżeli to ci nie wystarcza, zajrzyj na stronę <http://frikko7.onet.pl/ka/bartekpo/tomb2>, gdzie znajduje się klub Tomb Raider 2/oraz wiele informacji o TR 2. Bartłomiej Baron.

Mam problem

• **Red Alert**. Jak przejść 7. misję Sowietami? Znajcie jakieś tipsy do RA? Piotrek.

• **Broken Sword 2**. Jestem na wyspie zombie. Zarzucałm sieć z znacznikiem na iglicę skalną. Co dalej? Zdesperowana.

• **Broken Sword 2**. Jestem na dziurach, patrzę przez teodolit, chcę iść w prawo - nie mogę. Co zrobić, by zejść na wyspę? Tomek.

• **Jack Orlando**. Jak przejść bazę wojskową? Gerard Długosz, Kraków.

• **GTA**. Jakim sposobem można jeździć motorem po samochodzie? Adam.

Sprzedam

• **Windows 95 PL** za 100 zł. Mariusz, tel. 087 163746.

• **Myszkę 3-klawiszową Roline** za 15 zł. Gambler 5,6,8/97 po 2 zł/szt. Marcin Czajkowski, Dąbrówka 5/6, 02-606 Warszawa, tel. 022 844-61-68.

• **Gry: Settlers 2**, Cywilizacja 2 PL - po 80 zł. Licencjonowany Windows 3.11 for Workgroups, MS-Works 3.0; inne programy i gry shareware na CD. Paweł Miluch, Francuska 8/1, 65-941 Zielona Góra, tel. 068 3233796 po 16.

• **Sprzedam, kupię, zamienię**, karty do Magic the Gathering. Piotr Mieczkowski, Pegaza 6, 80-299 Gdańsk-Osowa, tel. 058 554-55-30.

• **Joypad Power Pad** - 55 zł. CDA 5/98 + 2CD - 8 zł. Grę Jack Orlando - 19 zł. Mariusz Gerus, Spokojna 36, 56-400 Oleśnica. Email: jess@frikko6.onet.pl.

• **Mortal Kombat Trilogia**, NBA Live 98, Tomb Raider 2 - po 100 zł/szt. lub zamienię na World Cup 98 i Quake 2. Paweł, tel. 058 678-62-32.

• **Teenagent**, płytkę „Kiss”, Kawaili 9,10/98, Radosław Sorbian, Kasztanowa 25, 59-320 Polkowice.

• **PC 486Dx4/100**, 16 mb Ram, CDx16, 850 Mb HDD, FDD 1,44 Mb, SVGA 1 Mb, mysz, SB 16, obudowa MiniTower, Windows'95, DOS 6.22, monitor mono 14", gra GTA. Cena około 1200 zł. Łukasz Jędrusik, Lwowska 110/28, 33-300 Nowy Sącz, tel. 018 441-48-07.

• **Amiga 500 z 1 Mb Ram**, 2 joye, myszka, gry - 250 zł. CDA 5/98 z CD - 14 zł. Jurek i Krzysiek Horodyscy, Młynarska 54, 29-100 Włoszczowa, tel. 041 3943 222.

• **Grę Cyberwar** na CD - 25 zł. Marcin Graca, Opolska 49, 47-200 Lubliniec.

• **Kartę grafiki SVGA S3 Trio 64** 1 Mb, 16 Mb Ram (2x8Mb, SIMM 72 pin) - cena 110 zł. Arkadiusz Danielewski, Aleja Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz.

• **Amiga 500**, 2 joye, mysz, 60 dyskieta, stan b.db. Cena do uzgodnienia. Artur Sowa, Łąkowa 42, 05-091 Żabki.

• **Program „Jak to działa”** - 70 zł. Grę Total Annihilation - ok. 30 zł. Jakub Steblik, 32-651 Nowa Wieś, tel. 033 45-41-74 po 19.

• **Mortal Kombat 4** - 50 zł. NBA Live 98 - 40 zł. Encyklopedia Przyrody - 40 zł. Andrzej Subocz, Jeleniogórska 22/9, 59-860 Gryfów Śl. Tel. 075 78-12-583.

• **PC Shareware 6,7,10/96** z dyskieta - 4 zł/szt. Nr 9/96 bez dysku - 2,50 zł. Gry Komputerowe 7/98 - 3 zł. 44 numery Kaczora Donald - po 1 zł. Komiks Gigant 5/97 - 4 zł. Artur Mathes, Biała 40, 87-100 Toruń, tel. 056 654-82-67.

• **Gry: C&C, Archimedean Dynasty, Creatures - 50 zł/szt. SWIV 3D, M.A.X - po 60 zł. Beast & Bumpkins - 45 zł. KKND, Syndicate, Fire Fight - po 35 zł. Populous 2, Powermonger, Space Hulk - po 15 zł. Ew. wymienię na MK 3 lub MK Trilogię, Marcin Szczepański, Kormoranów 13/7, 71-969 Szczecin. Tel. 091 4534-206 po 18.**

• **CDA 8,9/98** - po 8 zł. Gambler CD 8/98 - 7 zł. 4 płyty PC Games - po 3 zł. SS „Kompendium wiedzy” cz 1 - 9 zł. SS 2/98 - 3 zł. CD dla dorosłych - 15 zł. Mariusz Kozakiewicz, Łowiecka 12A/6, 64-920 Pila. Tel. 067 212-62-91, najlepiej w weekendy.

• **Gry: Emergency, Jack Orlando, GTA, Shadow Warrior, Redneck Rampage, F-22, Commandos: BEL, Tomb Raider 2, Sanitarium, Quake 2** oraz CDx24. Email: adax@intertele.pl, tel. 0604 250396.

• **GTA PL - ok. 90 zł. Lew Leon - ok. 30 zł. Mapy do GTA gratis**. Ceny do negocjacji. Leszek Chuchla, Os. Komendantów 8/19, 37-500 Jarosław. Tel. 016 621-74-75, email: juzech@pr.onet.pl.

• **Grę Championship Manager 2** 97-98 za 70 zł. Michał Mataczyński, os. Rusa 8/33, 61-245 Poznań, tel. 061 876-99-35.

• **CDA 1-9/98** z CD po 5 zł. PC Shareware 12/97, 1/98 z CD - 3 zł/szt. SS 11/97, 3-6,8/98 - 3 zł/szt. Grę Myth - 35 zł. Karol Galuszka, Sosnowicka 2, 26-652 Zakrzew, tel. 0602 17-38-10.

• **SS 06-09** - po 2 zł, 57 - 3 zł. Gambler 0/93, 1,2,4,6,8-12/94 - po 2 zł. Amiga 1-12/93 po 2 zł. Grzegorz Mandziarz, Świerczewskiego 114B/4, 58-531 Łomnica.

• **Konsolę Sega Saturn z 2 gramy (Viruta Fighter 2, Sega Rally)**, 2 pady, kabel Euro RGB, dysk z demami. Cena do uzgodnienia, ok. 430 zł. Tel. 061 82-35-979.

• **Amiga 600** z 20 mb HDD, polski Locale, VBS, monitor Philips CM 8833-II (kolor, stereo). Programy, dyskieta, literatura, książki. Cena ok. 800 zł (do negocjacji). Paweł Wiatr, Os. Niepodległości 17/20, 62-400 Słupca. Tel. 063 275-15-18.

• **C-64**, magnetofon, 2 joye, Black Box, zasilacz, okablowanie, software - za ok. 120 zł. Program na PC „Tapety i ikony” - 25 zł. Rafał

Walkowiak, Gniewomirowice 42/4, 59-222 Milkowice.

• **PC P-133**, 2 Gb HDD, Cdx24, Cdx8, SVGA 1 Mb, karta muzyczna kompatybilna z SB Pro, monitor Hyundai DeluxScan 156, 32 Mb Ram, mysz, głośniki 100 W, FDD 3,5", klawiatura ergonomiczna W'95, W'95 na HDD, kilka gier. Cena - 3200 zł. Mateusz Fatek, Gimnazjalna 41C/1, 26-200 Końskie, tel. 041 372-51-45.

• **Scanner b. dobrej firmy - Optic Pro 9630P** za 350 zł oraz modem także b. dobrej firmy - U.S Robotics 56 000 również za 350 zł. Kontakt: Łukasz Rybarkiewicz, Kaszubska 18c, 78 100 Kolobrzeg, tel. 094 35 241 85, e-mail: cool_luk@frikko6.onet.pl.

• **Gry: Forsaken, Fighting Force, Reflex, GTA (+ kody i mapy), Neverhood** - po 90 zł. MS Ent. Pack: Puzzle Collection, Encyklopedia kosmosu - po 70 zł. Earth 2140, The Best of... Games 1 - po 35 zł. Game Boy Pocket - 190 zł. Jungle Strike, Wave Race, Jelly Boy - po 70 zł. Okablowanie + lupa - 20 zł. Piotrek, tel. 022 832-13-61.

• **Crusader No Remorse** - 15 zł. Cyber 5/97, 1,2/98 - po 8 zł. PC World Komputer 9/97 - 6 zł. CDA 3/98 - 9 zł (wszystkie gazety z CD). Bernard Grziński, A. Mickiewicza 4, 05-334 Łatowice, tel. 025 752-11-98.

• **C-64** + stacja dysków + magnetofon + joy, zasilacz, okablowanie, cartridge, dyskieta, kasety - 130 zł. Robert Szczuchura, Ostrowiecka 14, 07-33 Wąsewo, tel. 0217 615-76.

• **64 MB DIMM RAM** Cena ok. 300 zł (do uzgodnienia). Jacek Przędziński, Armii Krajowej 23/7, 48-300 Nysa, tel. 077 33-12-83, e-mail: jaca@polbox.com.

• **Gry: Flight Unlimited 2, Need for speed 3, F22, Commandos BEL, Redneck Rampage, Hopkins FBI, GTA, Men in Black, Shadow Warrior, Emergency, Jack Orlando**. Tel.0604250396 email arat@frikko7.onet.pl

Zamienię

• **Grę Necrodome** na C&C lub C&C Gold. Mariusz Najda, Hamernicka 23/26, 26-900 Koźnice, tel. 048 614-57-77.

• **Grę Deadlock** na Need For Speed, ew. Screamer - lub sprzedam za 30 zł. Zabrze, tel. 032 2 73 12 90.

• **Gry na Amigę 500: MK2, air Power, Street Fighter 2, Lotus 2, Adams Family na: Zero Team, Wolfenstein 3D, za żelazną bramą, MK3, Unreal, Virus, Alien Breed**. Nawiążę kontakt z posiadaczami A500. Daniel Falkowski, Kolejowa 287, 34-650 Tymbark.

• **Liga Polska Manager 98** na jedną z gier: NHL 98, NBA 98, Insane Speedway 2, Ultimate Race Pro lub inne o podobnej treści. Rafał Gduła, Krupnicza 10/6, 33-100 Tarnów.

• **Zielona seria - Privater i Strike Commander** oraz trzy gry z CDA (Timeshock, Hornet 3.0 i Eastern Front) na Dungeon Keeper, Earth 2145 lub sprzedam wszystko za 59 zł. Marek Smoleński tel. 022 827 02 94 lub e-mail mika_s@frikko6.onet.pl.

Kupię

• **CDA 1/98** z CD. Jurek i Krzysiek Horodyscy, Młynarska 54, 29-100 Włoszczowa, tel. 041 3943 222.

• **Grę History Line 1914-18**. Przemek, Wrocław, tel. 73-49-47.

• **CDA 1/96** bez CD za 10 zł. Bartek Żurek, Podstolice 16B, 32-021 K.W.

• **Pilnie grę Birthright: The Gorgon's Alliance**. Cena do uzgodnienia. Piotr Załona, Wiejska 171D/12, 45-302 Opole, tel. 077 55-24-55.

• **Grę Network Q RacRally Championship**. Paweł Nitecki, tel. 3-172-593.

• **Grę Aces over Europe i Aces over Pacific**, Jakub Wielgus, Bankowa 9/5, 59-300 Lubin, tel. 076 844-13-25.

• **Gry Komputerowe** (1-szy numer, 12/93) - za 5 zł. CDA 1/96 z CD - 15 zł. Mariusz Gerus, Spokojna 36, 56-400 Oleśnica. Email: jess@frikko6.onet.pl.

• **Używaną konsolę Sony Playstation** za ok. 300 zł. Maciej Charatonik, ul. Wańkowicza 11/8, 59-220 Legnica, tel. (076)8553735, e-mail: maciejch@polbox.com.

Nawiążę kontakt

• **Z fanami gry Magic The Gathering** (karty), Łukasz Kordalski, Burskiego 22/3, 10-686 Olsztyn.

• **Zakładam klub miłośników Tomb Raider2**. [Http://frikko7.onet.pl/za/boutekp/tomb2](http://frikko7.onet.pl/za/boutekp/tomb2).

• **Ze swapperami i hackerami**. 100% answer. Ewa Langier, Dębowa 19, 82-300 Ełbląg.

• **Z osobami lubiącymi strategię RTS**. Adrian (13 lat), Chelmońskiego 46, 96-313 Jaktorów.

• **Korespondencyjny fan-club „Gwiezdnych Wojen”** zaprasza. Dysponujemy własną gazetką! Odpowiemy na każdy list. Wojciech Kowalczyk, Reymonta 18/14, 46-100 Namysłów.

• **Z sir Filipem, Monty Pythonem i RIPcordem** (ze starcraftowskiego Battle.netu). Paweł Piasiecki (Lord Rogacz), Kajew 38, 63-321 Tursko.

• **Z początkującymi swapperami**. 100% answer. Jacek „kurt” Łątka, Wyzwolenia 85/3, 42-674 Ptakowice. Friendship rulez!!!

• **Z osobami lubiącymi przyciągówki, platformówki, mordobicia i FPP**. Wiek i rasa obojętne. J. Artur Klos, Dąbrowa 15c/1, 68-304 Górzyn.

• **Z wszelkimi osobnikami tworzącymi/słuchającymi muzykę TECHNO**. 100% fast answer! Borys, Wolna 43, 44-203 Rybnik.

• **Z osobami lubiącymi A.O.E, GTA, Worms 2, Broken Sword 2, Target. Radosław Sorbian, Kasztanowa 25, 59-320 Polkowice**.

FORUM

• **Pomogę każdemu, kto ma kłopot z grą Reah**. Pion Urban, Szarocin 114, 58-425 Leszczyniec.

• **Wszystkich, którzy poszukują klanu**, do którego chcieliby się przyłączyć serdecznie zapraszam na stronę klanową klanu THE TEMPLARS, pod adresem <http://frikko7.onet.pl/ka/meckill>

• **Michał Skweres informuje wszystkich**, którzy chcieliby się z nim skontaktować, że e-mail skweres@frikko6.onet.pl będzie nieczynny. Proszę wysłać listy s-mailem na adres: 62-300 Września, ul. Chrobrego 18/2.

• **Serdecznie zapraszam do jednego w Polsce** klubu programowania. <http://www.klub.z.pl>. Kuba Kwiatkowski

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) z dopiskiem POMOCNA DŁOŃ. Nad anonsiem piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsiem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać lub kupić.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące taką możliwość.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przereagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

Na całą noc

Rozmowa z twórcami gry Nightlong

Poniżej serwujemy wam szczegółową spowiedź chłopaków z firmy Trecision, która dała się poznać całemu światu jako twórca gry Nightlong, opisywanej w poprzednim numerze. Dzięki tej rozmowie macie okazję przyjrzeć się bliżej działalności firmy, zasadom jej funkcjonowania oraz innym, mniej ważnym ciekawostkom i głęboko skrywanym tajemnicom.

1. Spora liczba ludzi nigdy nie słyszała o firmie Trecision. Czy moglibyście nam powiedzieć, jakie tytuły (oprócz Nightlong) są waszym dziełem?

T: Jesteśmy jednym z najstarszych włoskich producentów. Nasz pierwszy produkt przeznaczony na rynek włoski pojawił się w roku 1991. Przez pewien czas skupialiśmy się głównie na działalności lokalnej oraz rynku shareware, ponieważ chcieliśmy usprawnić naszą technologię, zdobyć odpowiednie doświadczenie oraz umiejętności, aby móc zaistnieć na potężnych rynkach Europy oraz USA. Nightlong jest naszym pierwszym tytułem dla Team17 i jest głównie nastawiony na ciekawą fabułę oraz grywalność, które to cechy uważamy za najważniejsze w grach tego typu.

2. Czy możecie zdradzić lokalizację firmy Trecision oraz przybliżyć sylwetki ludzi tam pracujących?

T: Mieszcimy się w słonecznym Rapallo, na włoskim wybrzeżu. W tym momencie na stałe zatrudniamy 9 pracowników plus paru współpracowników. Nasze biuro - dla wielu z nas będącym drugim domem - jest bardzo kreatywnym i twórczym środowiskiem. To wspina się, gdy wszyscy pracujący dodają do tego miejsca nieco cech swojej niepowtarzalnej osobowości.

3. W jaki sposób zapadają decyzje na temat rodzaju gry, którą chcecie wyprodukować?

T: Praktycznie Trecision w dużym stopniu zorientowany jest na przygodówki. Pozostało to w pewnym sensie naszą tradycją, nawet jeśli teraz



próbujemy działać na innych platformach. Dla nowych gier rezerwujemy mnóstwo czasu, który upływa głównie na przemyśleniach, wysuwaniu różnych koncepcji oraz burzach mózgow, w których uczestniczą wszyscy projektanci. W celu sprawdzenia rynku pomysły oraz prototypy analizowane i rozpatrywane są wspólnie z wydawcą. Gdy dostajemy wreszcie zielone światło, nadchodzi czas na pełne zaangażowanie i ruszenie z projektem pełną parą.

4. Ile czasu zabiera wam wyprodukowanie dzieła i czy zdarza się wam zapożyczyć pomysł z innej gry?

T: Gry z gatunku rozbudowanej przygodówki przeważnie zabierają nam mniej więcej 18 miesięcy. Zwyczajem naszym jest zapoznanie się, granie w mnóstwo gier, łącznie z tytułami które nie są bezpośrednio powiązane z projektem, nad którym akurat pracujemy. Staramy się wyszukiwać brakujących i świetnych cech w innych tytułach, aby nie pominąć ich przy realizacji naszego produktu.

5. Specyfikacje sprzętowe wydają się nieprzerwanie wzrastać. W jaki sposób zapadają decyzje o wymaganiach sprzętowych i jak myślicie, kiedy ta rewolucja sprzętowa się skończy?

T: Zgodnie z datą wydania naszej gry, staramy się odpowiednio dopasować i definiować specyfikacje bazując na prognozach, których wynikiem jest kompromis pomiędzy małej mocy maszynami, a potężnymi, wysokiej klasy PC-tami. Jest to możliwe dzięki pomocy i współpracy z wytwórcami sprzętu takimi jak PowerVR, 3dfx oraz Intel. Nie przewidujemy raczej w najbliższym czasie końca rewolucji sprzętowej. Producenci starają się dopasowywać do

rosnących wymagań, gdyż to najczęściej oznacza możliwość wydania jakiegoś gorącego, świetnego tytułu, gwarantującego sukces. Jednak istnienie PSX często pokazuje nam, że klienci, chcą mieć na czymś dłuższe oparcie i nie są zbyt uszczęśliwieni co tygodniowymi nowinkami oraz zmianami w standardach.

6. Gra sieciowa stała się elementem niezwykle ważnym i istotnym. Czy myślicie, że jest to droga, którą będzie teraz podążał rynek gier?

T: Gry sieciowe są jedną z wielu możliwych ścieżek, którymi w przyszłości podąży przemysł gier. My



raczej nie mamy zamiaru skorzystać z tej możliwości, gdyż nasze produkty są projektowane dla jednoosobowej zabawy. W gruncie rzeczy sukces gry sieciowej jest ściśle uzależniony od jej grywalności, czyli dobrze zrealizowanych pomysłów, możliwości sieciowego grania z wieloma użytkownikami jednocześnie itp. Nie powinna występować sieciowa opcja, jeśli gra wcale nie została do tego specjalnie zaprojektowana.

7. Nightlong jest pierwszym tytułem firmowanym przez Team17 oraz Trecision. W jaki sposób tworzyacie fabułę dla przygodówki rozmiarów i skomplikowania Nightlong?

T: Oto nasza recepta: po pierwsze spędzamy nieco czasu na dopracowanie fundamentalnych elementów

powstałego pomysłu. Po drugie zbieramy razem małą drużynę składającą się z projektantów oraz producentów i dajemy im zadanie polegające na opisywaniu punktów, bohaterów, głównych obiektów powstającej gry. Ostatecznie dodajemy wszystkie zagadki oraz dialogi, co w sumie daje nam wielki, potężny dokument zwany Game Bible, który następnie przekazywany jest w ręce facetów od kodu oraz pikseli.

8. Ludzie będą porównywać Nightlong z Blade Runnerem; możecie nam wyjaśnić różnice pomiędzy tymi dwoma produktami?

T: Oczywiście, my uważamy, że te dwie gry praktycznie nie mają ze sobą żadnych wspólnych cech. Nasz pomysł czerpie inspirację z klasycznych cyberpunkowych powieści William Gibsona.

W Nightlong zastosowaliśmy całkiem inne zagadki, które nie tylko polegają na badaniu i szukaniu, ale są nieco bardziej skomplikowane i zmuszają do wykonywania różnych, trudnych zadań. Poza tym nasi trójwymiarowi bohaterowie prezentują się nieco mniej kanciasto. Zdecydowaliśmy także, iż Nightlong będzie przygodówką wykonaną w bardziej tradycyjny sposób, gdyż chcieliśmy, aby fabuła gry przyciągnęła gracza do krzesła.

9. W jakiego rodzaju gry pogrywacie czasami w wolnym czasie?

T: Bierzemy się praktycznie za wszystkie tytuły, jakie pojawią się na półkach... i to jest częstym powodem, dla którego musimy pracować do późnych godzin nocnych. Najbardziej ulubionymi przez nas tytułami są Tomb Raider I oraz II, TOCA, Worms, Super Mario 64 oraz Monkey Island III.

10. Czy chcielibyście przedstawić lokalnego potwora świata?

T: Yyyy... przedstawić...? Tak, czasami pozwalamy potworowi na przechadzkę na świeżym powietrzu, ale przeważnie trzymamy go w naszym zabezpieczonym sekretnym laboratorium.

Tłum. Agnieszka Siejka

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN O MANGI I ANIME Cena: 4,95 zł

Nr 17/
Grudzień 1998

WESOŁYCH ŚWIĄT!

CZY JESZCZE O NAS PAMIĘTACIE?



Magix Music Studio 3.0

Eksplzja dźwięku

Na łamach listopadowego numeru CDA znalazła się recenzja bardzo ciekawego programu muzycznego. Aplikacja z Magix Entertainment Corp., Music Maker, to proste i bardzo interesujące narzędzie umożliwiające miksowanie na kilku kanałach próbek muzycznych, filtrowanie otrzymanych dźwięków w oparciu o paletę efektów specjalnych oraz dodanie do muzyki podkładu filmowego w postaci pliku *.avi. Duże możliwości aplikacji wspólnie z prostą, intuicyjną obsługą zapewnią użytkownikom komfort pracy i interesujący efekt końcowy.

ANDRZEJ SITEK

Okazuje się jednak, że wspomniany program nie jest jedynym „dzieckiem” Magix Entertainment Corp. Firma promuje obecnie swój najnowszy produkt, kolejną aplikację muzyczną - Magix Music Studio 3.0, która ma udostępnić odbiorcom jeszcze większą paletę narzędzi wspólnie z nowatorskimi rozwiązaniami dotyczącymi obsługi. Duża wszechstronność MMS 3.0, prostota oraz atrakcyjna cena być może spowodują, że program ten odniesie komercyjny sukces.

Dla odbiorcy ważniejsze są jednak możliwości aplikacji w relacji do ceny pakietu. W wypadku MMS 3.0 cena na pewno nie jest wygórowana. 50 dolarów to tyle ile kosztuje dobra gra FTP, a już na pewno nie można tego porównać do kwoty jaką trzeba uiścić za profesjonalne oprogramowanie muzyczne o podobnych możliwościach. Relatywnie niewielkie koszty zakupu są więc największą zaletą tego produktu, umożliwiają bowiem niemal każdemu posiadaczowi komputera zaopatrzenie się w legalną wersję rozbudowanego, półprofesjonalnego programu do obróbki dźwiękowej.



W pakiecie Magix Music Studio znajdują się właściwie dwa programy, które służą do

pozwalają uzyskać ciekawe efekty dźwiękowe. Droższa o pięćdziesiąt dolarów wersja DeLuxe to już 256 kanałów *.mid i 16 audio. Do domowych zastosowań amatorskich w zupełności wystarczy jednak podstawowa wersja programu.

W pudełku z programem znajduje się obok płyty obszerna i przystępnie opracowana instrukcja w języku angielskim. Poza tym możemy również skorzystać z pliku pomocy umieszczonego w programie. Podzielony tematycznie na poszczególne działy, może posłużyć właściwie jako swobodny samouczek. Na płycie znajduje się instalator oraz baza bibliotek dźwiękowych. Warto



wszechstronnej obróbki dźwięku. Pierwszy umożliwia pracę z formatem audio, natomiast drugi tradycyjnie już pozwala na modyfikacje plików z rozszerzeniem *.mid. Nagrywanie, edycja oraz efekty specjalne w wypadku Magix Audio możliwe są na ośmiu kanałach muzycznych. W wypadku formatu *.mid Studio Midi oferuje 128 kanałów dostępnych edycji. Programiki składają się z kilku integralnych narzędzi, które

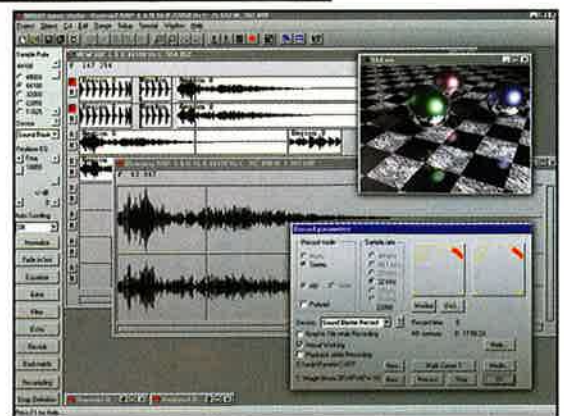
nadmienić, że MMS 3.0 może korzystać z plików z rozszerzeniem *.wav. Odpowiednie narzędzie do konwersji znajduje się w programie. Dzięki temu nie jesteśmy

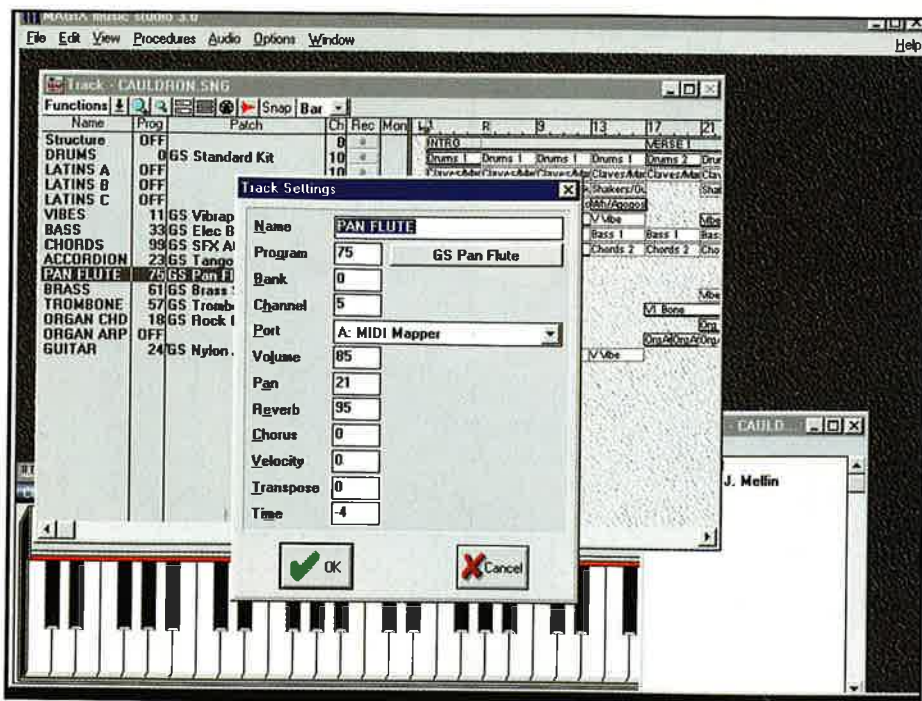
skazani jedynie na pliki w formacie *.mid. Dodatkowym atutem prezentowanego narzędzia jest możliwość wyekstraktowania muzyki z dowolnego pliku *.avi. Jeżeli więc trafi nam się np. interesujące intro z gry, możemy zgrać muzykę z animacji i poddać ją dowolnej obróbce. Co ciekawe, w programie jest również narzędzie, dzięki któremu przygotujemy w razie potrzeby małą prezentację filmowo-muzyczną. Na specjalnym pulpicie edycyjnym możliwe będzie współgranie muzyki z klipem, czyli mówiąc prościej - dodanie muzyki do filmu.

Podstawowym narzędziem, które posłuży nam do pracy jest mikser. Pozwalający na swobodną modyfikację dźwięku w czasie rzeczywistym mikser umożliwia np. korekcję barwy dźwięku pięciopozycyjnym equalizerem, zdefiniowanie głośności na wyjściu kanału, głośność miksera. Warto zwrócić uwagę, że graficzne opracowanie miksera pozwala na naprawdę satysfakcjonującą pracę: wyraźne, różnokolorowe potencjometry i suwaki, dokładnie zaznaczona podziałka oraz podświetlenie uaktywnionych funkcji.

Mimo sporej komplikacji, narzędzie doskonale spełnia swoją rolę. Poza tym, dzięki wielopoziomowej pracy miksera, możliwe jest równoczesne opracowanie plików w różnym formacie.

W programie znajduje się sześć odmiennych, przyjaznych użytkownikowi edytorów (graficznych). Track, Piano, Drum, Audio, notation, event editor. Ponieważ narzędzia są ze sobą zintegrowane, łączenie





końca - co daje niekiedy szokujące efekty, spowolnienie lub przyspieszenie odgrywania próbki, dodanie pogłosu - co zmienia charakterystykę dźwięku w ten sposób, że dodaje mu głębi.

Ponieważ paleta efektów jest bardzo bogata, uzyskane efekty muzyczne mogą naprawdę zaskoczyć.

Dodając do tego możliwość wykorzystania plików w formacie *.wav, oraz obsługę mikrofonu,

otwierają się przed użytkownikiem naprawdę spore możliwości. Osoby znające nuty, oprócz zapisu nutowego mogą również wydrukować swoją kompozycję. Nie można również zapomnieć o efektach specjalnych. Być może ktoś chciałby, aby jego utwór brzmiał jak odgrywany na starej, zniszczonej płycie winylowej, lub by był słyszalny w ten sposób, iż odbiorcy wydaje się, że muzyka gra w blaszanej skrzyni. Porównania wcale nie są przesadzone i zbyt obrazowe, takie efekty naprawdę można uzyskać dzięki narzędziom z MMS 3.0. Oczywiście zapis jest możliwy w kilku „jakościach”. Zależy jest to częściowo od częstotliwości próbkowania. Jakość płyty kompaktowej to 44100 Hz. Zapis w takim standardzie jest jak najbardziej możliwy. Poza tym program umożliwia pracę z próbkami o częstotliwości od 11025 Hz do 48000 Hz.

poszczególnych sekcji muzycznych nie następuje żadnych problemów. Posługiwanie się kolejnymi edytorami jest dziecinnie proste. Właściwy pulpit (np. Piano) składa się z podzielonych na sektory pół (wygląda to jak kartka z zeszytu szkolnego), gdzie specjalnym „markerem” zaznaczamy po prostu określony obszar. Symbolizuje on właściwy ton w sekcji muzycznej. Do pracy wykorzystamy zestaw narzędzi, które uaktywniają się po kliknięciu prawym przyciskiem myszy. Możliwe jest oczywiście „usuwanie lub zaznaczanie” dźwięku (przypomina mi to nieco rozwiązanie ze starych szaf grających, gdzie posługiwano się taśmą perforowaną - czyli kartami papieru z otworkami - w naszym wypadku rolę „otworków” spełnia właśnie zaznaczona „markerem” sekcja).

eksperymenty i zapewnią niesamowite rezultaty. Z palety filtrów najczęściej skorzystamy z takich jak:

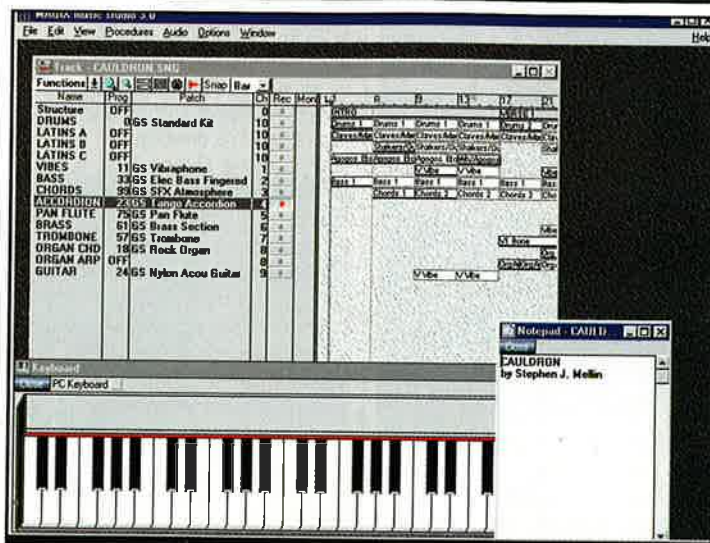
inverting,
fade, reverb,
echo.

Oczywiście jest ich o wiele więcej, ale zasadniczo używa się tylko kilku. Najważniejsze umożliwiają takie modyfikacje jak trzystopniowe echo (co pewną część taktu, np. 1/8, 1/4), odegranie próbki od



Podsumowując, wydaje się, że kolejny program z Magix powinien spełnić oczekiwania odbiorców. Mimo że jest to aplikacja amatorska, pozwala na wielopoziomą edycję dźwięku na zadowalającym poziomie. Warto dodać, że została ona wysoko oceniona przez fachowe czasopisma zagraniczne,

Ciekawym eksperymentem jest możliwość wgrania określonego utworu (w bibliotekach programu znajdziemy zarówno utwory z muzyką klasyczną, jak i nowoczesną, np. techno) i zmiany instrumentów na zupełnie inne. Wyobraźcie sobie np. Bolero Ravela grane wyłącznie na bębnach i okraszone efektami dźwiękowymi rodem z filmów sf z lat pięćdziesiątych... Oczywiście MMS 3.0 posiada całą gamę dodatkowych efektów i filtrów, które i bez zmiany instrumentu pozwalają na całkowitą przeróbkę utworu. Możliwość edycji poszczególnych instrumentów, dodanie echa, pogłosu itp. umożliwia bardzo ciekawe



np. Total CD Music stwierdził, że jest to „doskonały program do tworzenia muzyki, nagrywania, oraz edycji audio na PC”. PC Format ocenił Magix Music Studio na 82 %. Dla osób, które rozpoczynają podróż w świecie dźwięku, będzie to propozycja niemal idealna.

Producent:
Magix Entertainment
Products GmbH

Dystrybutor:
Multicomp
tel. 0601562462

Wymagania:
486/16MB/CD-ROM 4x/
Windows 95/NT

Internet: <http://www.magix.com>

INFO

ArCon Prezentacja

Budujemy znowu dom...

Raz jeszcze przypadło mi zadanie opisanie programu architektonicznego. I chociaż z architekturą mam tyle wspólnego co z drogimi samochodami, wcale nie narzekam - bo dzięki temu mogę program ten przedstawić z punktu widzenia amatora. A aplikacja, o której będzie mowa w tym artykule, to ArCon - Wizualna Architektura, a dokładniej wersja do domowego użytku, zatytułowana „Prezentacja”. Zanim jednak podzielę się wrażeniami, jakie wywarł na mnie ten program, powiem co nieco o tym, co oferuje jego bardziej zaawansowana wersja, czyli ArCon 3.11 i 3.11+.

MARCIN SERKIES

Tak więc seria ArCon'ów to aplikacje dostosowane do potrzeb architektów (inżynierów budowlanych i innych ludzi związanych ze stawianiem domów i innych budowli), służące, mówiąc w skrócie, do konstruowania i projektowania budynków, poczynając od ich fundamentów przez piwnice, piętra, otoczenie, no i oczywiście wyposażenie wnętrza. I pomimo tego, że (przynajmniej dla mnie) brzmi to wszystko dość groźnie, wcale nie jest aż tak złe. Wystarczy (do domowego zastosowania) dobry pomysł i jako takie poznanie funkcji programu.



To o czym wspomniałem, to oczywiście wielki skrót, bo nie sposób wymienić tu wszystkich funkcji aplikacji (niedowiarkom proponuję zważenie w dłoń instrukcji, która swą wielkością i ciężarem przypomina, o zgrozo, podręczniki programistyczne). Zajmę się więc samym programem. Po jego uruchomieniu powinniśmy rozpocząć nowy projekt, a co się z tym wiąże - stworzyć pierwszą kondygnację. Jest to sprawa kilku kliknięć (i możemy po drodze ustalić takie sprawy jak wysokość kondygnacji, grubość stropu, podłogi itp.), po których na ekranie programu pojawi się arkusz projektu. Zanim jednak cokolwiek na nim umieścimy, warto zainteresować się bliżej kilkunastoma ikonami narzędziowymi umieszczonymi na ekranie.

Jedna ich grupa - umieszczona w górnej części ekranu - to różnego rodzaju narzędzia pomocne przy projektowaniu. Za ich pomocą

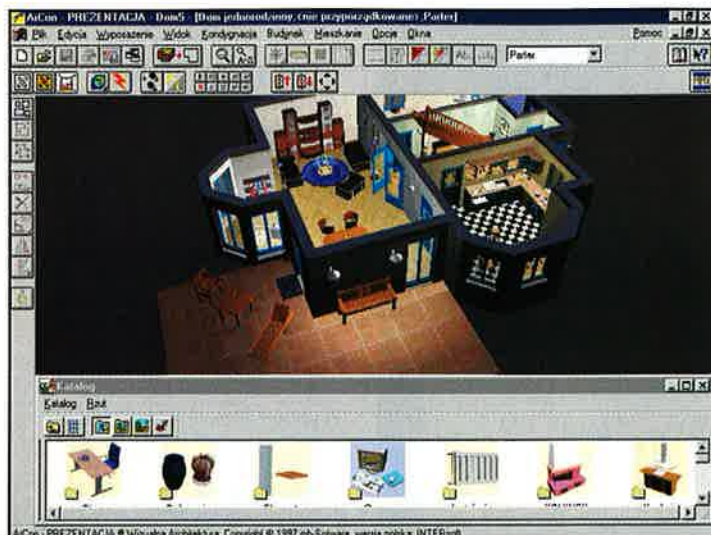
można na przykład włączyć/wyłączyć siatkę pomocniczą (oczywiście dowolnej wielkości), ukryć niektóre elementy projektu, powiększyć wybrany fragment itp. Jak już wspomniałem, architektem nie jestem, więc ciężko mi powiedzieć, czy brakuje tu jakichś istotnych opcji - ale patrząc z punktu widzenia normalnego użytkownika, wszystko jest w porządku. Jednym z przycisków możemy przejść z trybu projektowania do konstruowania. Różnią się one zasadniczo tym, że w pierwszym z nich wprowadzamy wszystkie elementy nieruchome projektu takie jak ściany, okna, schody itp. A w drugim dodajemy całą resztę. Owa reszta to umeblowanie, nakładanie tekstur na powierzchnie, a także oglądanie całego projektu w trzech wymiarach - z dowolnego miejsca. Owe miejsce możemy ustalić zasadniczo na dwa sposoby. Po pierwsze ręcznie - używając przycisków służących do poruszania się po projekcie. A po drugie za pomocą specjalnej opcji pozwalającej na dowolne umiejscowienie obserwatora, punktu widzenia, a także kilku innych parametrów, dzięki którym zobaczymy dokładnie to, co chcemy. A jest to przydatne szczególnie wtedy, gdy chcemy użyć trybu renderingu, czyli wygenerowania aktualnego widoku z zachowaniem szczegółów, takich jak tekstury, cienie rzucane przez źródła światła i innych rzeczy, które sprawiają, że widok ten dość znacznie przypomina zdjęcie.

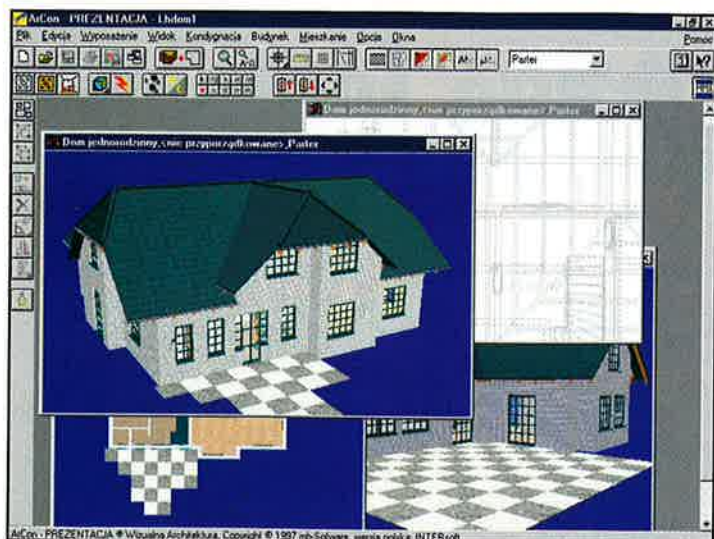
Tymczasem jeszcze kilka słów o tym, co znajdziemy w trybie

konstrukcyjnym. Po

pierwsze przyciski służące ustalaniu jakości widzianego obrazu, co szczególnie może się przydać posiadaczom słabszego sprzętu. Za to przycisk „dzień/noc” pozwala sprawdzić nam, jak będzie wyglądało wnętrze naszego domu w dzień - bez używania sztucznego oświetlenia, a także w nocy - z włączonymi lampami. Bardzo przydatna opcja nie tylko dla tych, którzy projektują nowy dom, ale także dla tych, co chcą w końcu w swoim mieszkaniu ustawić oświetlenie tak, żeby wszystko grało (i świeciło). Czyli nie jest to program tylko dla projektantów, ale także dla tych, którzy chcą profesjonalnie urządzić swoje mieszkanie. W trybie konstrukcyjnym po lewej stronie ekranu umieszczone są przyciski, za pomocą których możemy grupować elementy, obracać je itp. Ale tutaj tkwi główne moje zastrzeżenie do tego programu (tak samo zresztą jak do innych, z którymi miałem do czynienia), a mianowicie: kłopoty z dokładnym umieszczeniem obiektów. Problem tkwi w tym, że nie zawsze wiemy, w jaką stronę jest dany obiekt obrócony, a to przecież dość istotna sprawa. Łodówka obrócona drzwiami do ściany raczej w domu przeszkadza niż pomaga.

Teraz kolej na tryb projektowy, czyli to co teoretycznie najważniejsze. To właśnie tutaj powstaje szkielet naszego domostwa - ściany, drzwi, okna, schody, no i oczywiście dach.

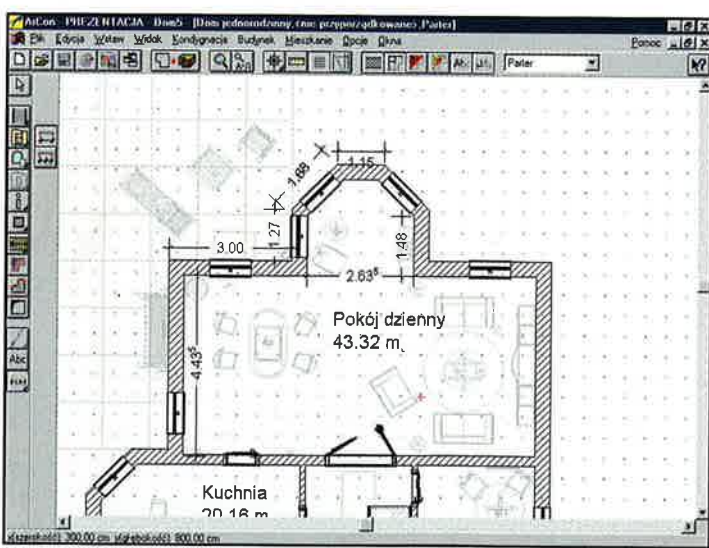
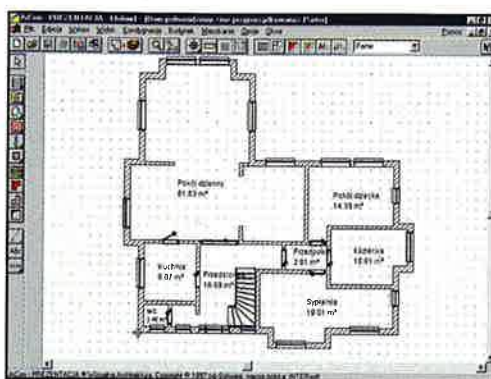




Elementy do projektu wybiera się za pomocą kilku przycisków znajdujących się po lewej stronie ekranu. Przycisków niby nie jest wiele (po jednym na każdą grupę taką jak drzwi, ściany, filary itp.), ale każdy z nich zawiera w sobie kilka innych wybieranych z rozwijanej listy. Po wybraniu jakiegoś elementu, jaki chcemy dodać do projektu, możemy zmienić jego parametry, tak aby dostosować go do swoich wymagań. Następnie używając kilku dodatkowych opcji (różnych dla różnych elementów), wybieramy, w jaki sposób chcemy umieszczać elementy. Ściany możemy na przykład stawiać pojedynczo, łącząc je, stawiać symetrycznie między liniami pomocniczymi i tak dalej. Program oferuje też dodatkowe możliwości opisane dokładnie w instrukcji. Wspomnieć warto również o trzech przyciskach, które nie wprowadzają żadnych elementów do samego projektu, ale służą jego opisaniu. Można więc wprowadzić komentarz słowny w dowolnym miejscu arkusza, narysować linie pomocnicze, no i oczywiście zmierzać co się tylko chce. Wymiarować można na kilka różnych sposobów - wymiary umieszczane są pod, nad, pomiędzy liniami, linie kończą się strzałkami lub nie.

Dodatkowo można wymiarować pojedynczo lub używając tzw. łańcucha wymiarowego, czyli kilku połączonych wymiarów. Warto wspomnieć jeszcze

przy okazji trybu konstrukcyjnego o kilku rzeczach. Po pierwsze to, że przy wstawianiu drzwi, okien i schodów program sam za nas wybija odpowiednie otwory w ścianach i stropach. Po drugie całkiem nieźle zrealizowano dodawanie nowych kondygnacji. Po wybraniu tej opcji w menu pokazuje się



okno, w którym ustalamy wspomniane już wcześniej parametry kondygnacji (wysokość itp.), a dodatkowo przy

dodawaniu kondygnacji do projektu możemy skopiować z istniejących już kondygnacji naniesione na nie elementy takie jak ściany, drzwi, słupy itp. Dzięki takiemu rozwiązaniu możemy łatwo i szybko stworzyć wielokondygnacyjne budynki, a jedyne co trzeba zrobić na każdym piętrze osobno, to umeblowanie i pokrycie teksturami.

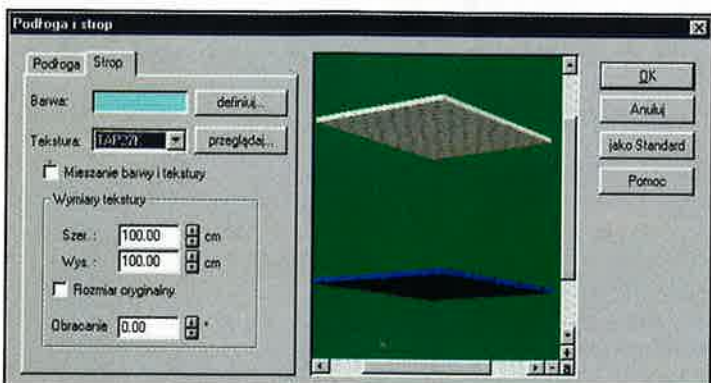
A właśnie - o mało nie zapomniałem o części programu służącej do dodawania mebli i pokrywaniu teksturami. Jest ona wywoływana przyciskiem w części projektowej aplikacji i objawia się oknem, w którym za pomocą przycisków wybieramy kategorię (meble i tekstury). Następnie spośród ponad 1500

Nie powiem, że jest to banalnie proste, bo wcale tak nie jest, ale i tak nie. Troszkę gorzej jest z wymaganiami, bo wiadomo, że w takich programach im mocniejszy sprzęt, tym lepiej. Ja osobiście testowałem go na P200 z 16MB ram i muszę powiedzieć, że mała ilość pamięci dość mocno dawała się we znaki, ale już 32MB dużo daje i zapewne potrafi zniwelować brak mocy procesora. Tak jest przynajmniej w wersji opisywanej przez mnie. Wersja profesjonalna jest już trochę bardziej wymagająca, ale też oferuje dużo więcej. Podstawową różnicą istotną dla ludzi, którzy chcieliby ArCona wykorzystać w pracy, jest możliwość drukowania nie tylko tego, co widać na ekranie, ale też profesjonalnych wydruków, które mogą być spokojnie używane np. w biurze projektowym. (Nawiasem mówiąc ograniczenia w wersji domowej wprowadzono celowo - ma to być program do domowych zastosowań, ludzie trudniący się architekturą zawodowo zaś powinni nabyć profesjonalną wersję, która jednak kosztuje odpowiednio więcej.) Oprócz tego wersja profesjonalna umożliwia korzystanie z wielu innych funkcji. Na przykład dowolne projektowanie pokryć dachowych, obliczanie powierzchni pokrycia dachu. Można też wstawiać do dachu 3 różne typy tzw. facjatek. Katalog obiektów i tekstur został ponad dwukrotnie powiększony, a dodatkowo można umeblować nie tylko wnętrze domu, ale też jego otoczenie i to łącznie ze zdefiniowaniem ukształtowania terenu! Jakby tego było mało, program uwzględnia też położenie Słońca i Księżyca, dzięki czemu można sprawdzić, jak wygląda wnętrze projektowanego domu o każdej godzinie dnia i nocy czy o każdej porze roku. No i na koniec można to wszystko za pomocą programu skosztorysować...

Jak widać, program jest w pełni profesjonalny, a i to nie jest jeszcze najbardziej zaawansowana wersja... Niestety w tej najbardziej rozbudowanej z możliwych występują rzeczy, których ja już zwyczajnie nie rozumiem. Jeśli natomiast kogoś interesuje większa ilość informacji, może zajrzeć na stronę internetową firmy. I teraz na sam koniec, żeby zachęcić kogoś niezdeterminowanego, dodam, że ArCon zdobył nagrodę publiczności na specjalistycznych, międzynarodowych targach CAD/CAM'98 w Warszawie. A skoro fachowcy chwalą...

plików (podzielonych tematycznie) wybieramy, co nam się tylko zamarzy i przeciągamy na projekt. Ogólnie rzecz biorąc, wybór jest całkiem spory, elementy wyglądają całkiem przyzwoicie, no i oczywiście można zmieniać ich parametry takie jak wymiary, tekstury itp. W wypadku elementów oświetleniowych (które oczywiście świecą przy raytracingu) możemy również wybrać kolor, siłę i zasięg emitowanego światła.

Cóż - krótko mówiąc w całym programie możliwości jest całkiem sporo, a pomimo tego może go spokojnie używać każdy, kto jako tako swobodnie czuje się za komputerem.



Wymagania: P 100, 16MB, CD-ROM, Karta graf 2MB, Win 95/NT	Producent: Intersoft
Internet: http://www.intersoft.pl	Dystrybutor: Intersoft tel. (042) 6814529

Titanic - An Interactive Journey

Historia pewnego stateczku

Tytuł programu, czy raczej swego rodzaju prezentacji, którą mam zamiar wam tutaj przybliżyć, może wywołać u niektórych czytelników euforię, nadzwyczajne rozbudzenie, zainteresowanie, czy wreszcie nieliczne, czytające niniejszą gazetę osobniczki płci żeńskiej mogą wydać z siebie niekontrolowane ciche popiskiwanie.

AGNIESZKA SIEJKA

Zgóry pragnę uprzedzić wszystkie wymienione przeze mnie reakcje, litościwie zdradzając, iż Titanic - An Interactive Journey, nie ma właściwie - oprócz tytułu - nic wspólnego z filmem oraz tym bardziej z boskim Leo DiCaprio. Jeśli obejrzeliście film i zamiast chomikować wszystko co jest związane z głównymi aktorami, zapoczątkowaliście zbieranie materiałów na temat bądź co bądź głównego bohatera tragedii, czyli Titanica oraz jego historii, zalecam płytkę zawierającą - zgodnie z tytułem - interaktywną podróż po statku, jego krótkiej acz bardzo intensywnej historii, jako wspaniałe dopełnienie tworzącej się kolekcji. Podczas penetracji płytki za pomocą odpowiedniego czytnika, odniosłam wrażenie, iż oglądam ciekawy, interesujący film dokumentalny na temat statku oraz ludzi z nim w jakimś sposób związanych (chodzi nie tylko o pasażerów), z tą jednak różnicą, iż to ja decyduję, z którym fragmentem mam ochotę w danej chwili się zapoznać. No cóż - interaktywność to jest to!

W celu uniknięcia rychłego zagubienia się w licznie zawartych na płytce materiałach, całość podróży podzielono na poszczególne dni, poprzedzające tragedię, jej dzień oraz fragment historii związanej z wydarzeniami, jakie miały miejsce kilka dni po feralnym zdarzeniu. W sumie mamy okazję poznać niemal cały tydzień, który zaważył na życiu wielu ludzi oraz niejako wpłynął na późniejsze pokolenia. Te filozoficzne myśli, które nieco zdominowały moje odczucia podczas i po zapoznaniu się z całą publikacją, są wynikiem ogólnego klimatu, jaki towarzyszy oglądaniu materiałów. Mimo iż forma prezentacji zbliżona jest do filmu dokumentalnego, wcale nie oznacza to, iż użytkownik ma

okazję jedynie biernie czy wręcz beznamiętnie obserwować przesuwane się przez ekran obrazy. Odpowiednia dawka dramatyzmu oraz umiejętnie przedstawienie wydarzeń, jakie miały miejsce w owe feralne dni i noce, niejako skłaniają oglądającego do zaangażowania się w przedstawiany materiał, pełen wzruszających, jak i przyprawiających o dreszcze emocji elementów. Duży w tym udział mają zastosowane środki wyrazu, które pozwoliły na prezentację z ogromnym wyczuciem, wywołującą niemałe poruszenie, które choć nie jest porównywalne do tego, czego doświadczały widzowie podczas seansu „Titanica”, i tak skłania do pewnych przemyśleń.

Zapewne większość z was podczas podróży po Titanicu będzie siedzieć z przyklejonymi oczami do ekranu, a to dzięki wspomnianym przeze mnie bardzo obrazowym narzędziom oraz ogólnemu klimatowi, który ogarnia oglądającego i pozwala na dość duże zaangażowanie się w ten swoisty dokument. Rysunki, szkice, różne przekroje, oryginalne, bialo-czarne, niewyraźne zdjęcia, gazety z tamtych dni, mapy, obrazy jakby wykonane pędzlem malarskim, oraz umiejętne, aktorski komentarz lektora, są elementami, dzięki którym program staje się atrakcyjnym materiałem dla wszelkich zainteresowanych tematem, którzy mają okazję na bezbolesne i szybkie zapoznanie się z historią zaprzęającą ich umysły. Krok po kroku, dzień po dniu, uzyskujemy dramatyczny obraz, zapoczątkowany oderwaniem się od lodowca potężnego kawałka lodu, dalej jego majestatyczne dryfowanie aż do miejsca przeznaczenia, czyli

wypadku. Materiał nie ogranicza się jedynie do historii samego statku, opisu jego potężnej aparycji oraz obrazowego przedstawienia momentu jego zatonięcia, lecz także przybliżona zostaje historia ludzi związanych z wypadkiem, ważniejsi członkowie załogi, a także wydarzenia, jakie miały miejsce w miastach przed i po dotarciu informacji o zatonięciu.

Nie zapomniano przedstawić także wszystkich ważniejszych historycznych wydarzeń, które towarzyszyły wypłynięciu Titaniciowi z portu, oraz nastrojach społecznych dominujących w owym czasie. Przyznam, że nie spodziewałam się tak dużej ilości informacji,

jakie program ma do zaoferowania. Z drugiej jednak strony, taki ogrom materiałów do przejścia, przewertowania, spowodował niewielkie, acz jednak namacalne, uczucie

szczegółową retrospekcją wydarzeń czy wręcz filmem fabularnym. Całość oprócz niezwykle intensywnej i przemawiającej do wszelkich zmysłów atmosfery, uzbudzonej w interesującą oprawę graficzną oraz wygodny interfejs obsługi, który nie zajmuje zbyt wiele uwagi, dzięki czemu użytkownik ma okazję skupić się na właściwym materiale.

Po przejściu wszystkiego co tylko na płytce się znalazło, moje wrażenia można by zaliczyć do tych pozytywnych, a program wydaje mi się dość interesujący i wart posiadania chociażby ze względu na sam sposób realizacji. Zainteresowani tematem powinni być zachwyceni i przede wszystkim usatysfakcjonowani faktem, iż płytka zawiera większość potrzebnych informacji, które zaspokoją wszystkich fanatyków tematu Titanica. Nie powinni także pozostać zawiedzeni miłośnicy hollywoodzkiej produkcji, gdyż program może być w pewien sposób swego rodzaju dopełnieniem seansu kinowego. Myślę, że Titanic - An Interactive Journey powinien spełnić oczekiwania większości miłośników tego rozległego



znudzenia, które nieco utrudnia delectowanie się całością. Radą na ten drobny mankament może być stopniowe, z przerwami, przeglądanie płytki (a nie tak jak ja to zrobiłam - wszystko naraz), podobnie jak w przypadku gier, z których rzadko która daje się skończyć w jeden dziołek.

Stopniowy przegląd zdjęć i obrazów oraz wypowiedzi komentatora przeplatają się z dialogami poszczególnych ludzi, których występowanie zwiększa realizm oglądanych obrazów i sprawia wrażenie, iż mamy okazję zapoznać się ze

zagadnienia, którego aspekty w tym przypadku zostały poruszone z najmniejszymi szczegółami. Cóż, mi jedynie pozostaje dopełnić swą wiedzę na temat historii tego monstrualnego statku i odwiedzić najbliższą wypożyczalnię kaset video, by wyjść z kopią Titanica za pazuchą...

	Producent: Havas Interactive/Ellipse Programme
	Wymagania: Win 3.1/95, 486 DX-33, 8MB RAM, CDx2
Internet: http://www.europress.co.uk	

Wybierz najlepszy prezent

THE LANGMaster^{SERIES}

programy do nauki
języka angielskiego



199 zł.



199 zł./1 PACK



299 zł./1 KIT



379 zł.

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

JUŻ wkrótce!

ENGLISH
in Action

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych

Uwaga! Pełnowartościowa wersja demo dostępna w internecie pod adresem: www.epaonline.com/poland/demos

Dostępny również na



a także w wersji OEM

Rewelacyjne multimedialne i interaktywne słowniki, kursy oraz testy języka angielskiego na płytach CD-ROM/DVD-ROM • Największa i najatrakcyjniejsza oferta dostępna na rynku • Najbardziej zaawansowane technologicznie produkty • Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień • Satisfakcja gwarantowana.



DD KOMPUTERY

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36
e-mail: ddkomp@epaonline.com

www.epaonline.com/poland



Warszawa: TCH Components tel. (022) 646 00 33, 48 71 72 • ARD-SOFT tel. (022) 863 22 59, 863 79 56 • DHO Dystrybutor programów tel. (022) 628 53 21, 628 84 95 • OKW Elektronika tel. (022) 813 38 45, 810 74 67 • Katowice: SCANMET tel. (032) 58 86 67, 58 20 41 w. 575 • Kraków: MAG tel. (012) 634 48 07, 634 51 11 • Wrocław: EXE tel. (071) 353 70 02, 353 70 06 • FF COMPUTERS Sprzedaż bezpośrednia <http://www.ffcomp.com.pl> tel. (033) 18 55 99, (022) 660 51 01 • Sklepy VOBIS Microcomputer na terenie całego kraju • Dobre sklepy z multimediami

Zostań naszym Partnerem!

Life in the Universe

Było/Jest/Będzie sobie życie

Ostatnio w telewizorze, nie pamiętam już na którym kanale, widziałem "Było sobie życie", taki animowany serial wyjaśniający działanie ludzkiego organizmu. Wprawdzie opisywana „encyklopedia” zajmuje się nie tyle ludźmi w pierwszej kolejności, co życiem jako zjawiskiem znacznie szerszym: jego korzeniami, teraźniejszością i przyszłością, poruszając przy okazji problem istnienia innych rozumnych istot we wszechświecie, wszystko na gruncie bardziej lub mniej naukowym, z leżącym u podstaw odczytem profesora Stephena Hawkinga, ale po dodaniu „Jest” i „Będzie” tytuł wyszedł bardzo odpowiedni.

ALLOR

Osobnicy mający choćby minimalny pociąg do wiedzy powinni się z profesorem Hawkingiem spotkać, stał on bowiem za „Krótką historią czasu”, książką zrozumiałą prawie dla każdego, ale nafaszerowaną bezgranicznym przekonaniem o słuszności dociekań autora. Nie mnie wprawdzie takie podejście oceniać, ale przy całym szacunku dla osoby z jednej strony walczącej z postępującym stwardnieniem rozsianym, mogącej porozumiewać się z otoczeniem jedynie przy pomocy komputerowego syntezatora mowy, a z drugiej mającej bardzo duży wkład w rozwój współczesnych teorii fizyczno-kosmologicznych, podawanie ich jako pewniaków zbyt dobrą manierą raczej nie jest, zwłaszcza gdy większość

czytelników nie dysponuje odpowiednimi zdolnościami, by móc to co przeczytali samemu zweryfikować.

Powyższa notka pseudobiograficzna nie była wprawdzie niezbędna, ale jednak dość przydatna. Zwłaszcza, że poglądy zaprezentowane w Life także do typowych nie należą, ba, dla wielu będą one bardzo kontrowersyjne, choć z mocnymi argumentami za nimi stojącymi. Ale zanim przejdę do odczytu Profesora, pozwolę sobie na omówienie pozostałych części „encyklopedii”.

Są one o tyle istotne, że nie wszyscy musieli w szkole uważać na lekcjach fizyki, matematyki czy biologii, a przez to część pojęć może być nie do końca zrozumiałych. Zresztą do materiałów referencyjnych powinno się zajrzeć i tak - choćby dlatego, że część z pojawiających się tam tematów zilustrowanych zostało porządnymi animacjami, które w dodatku wspominają od czasu do czasu o rzeczach pomijanych w szkolnej rzeczywistości. Ot, choćby próba zasymulowania warunków panujących w młodej ziemskiej atmosferze, zakończona zsyntezowaniem prostych związków organicznych. A przecież taki wynik pozwala przypuszczać, że powstanie życia na Ziemi nie jest czymś wyjątkowym, a jedynie zwykłą kolejną rzeczą czekającą praktycznie każdą planetę z podobnymi warunkami.

Zresztą dla wszystkich chętnych do pogłębienia swej wiedzy o początkach wszechświata, historii Ziemi czy życia na niej dostępnych jest także parę fachowych artykułów, a materiały referencyjne uzupełnia glosariusz, czyli ostatnia, przed wyprawą do domowej biblioteczki, deska ratunku przy problemach ze zrozumieniem tekstów.

Pokrzepieni wiedzą możemy przejść do głównej atrakcji programu, czyli bliższego spotkania z poglądami Hawkinga. Cóż, jak już wcześniej napisałem, część z nich jest dość kontrowersyjna, ale mimo to nie można

profesora, na eksplorację dalszej części Wszechświata jest wysyłanie automatycznych sond, będących w stanie, po dotarciu do nadającego się do tego miejsca, wyprodukować innych przedstawicieli swojego „gatunku”...



powiedzieć, że wzięły się one znikąd. Nawet stwierdzenie, że wirusy komputerowe są pierwszą formą życia stworzoną przez człowieka ma dość dobre podstawy teoretyczne. Nie wierzyć? No to pozwolę sobie zamieścić skrót rozmowania przeprowadzonego przez Profesora w swoim odczycie.

Weźmy za najprostszą formę życia coś, co przynosi informację i potrafi się replikować. Bez wątpienia spełnia ją zarówno człowiek, pantofelek, czy bakteria. A czy wirus komputerowy? Potrafi się rozmnażać? Informację przynosi? A że jest ograniczony tylko do pamięci komputera? A czy człowiek może istnieć poza swoim środowiskiem? Też nie - zbyt wielkie ciśnienie go miażdży, temperatura zamraża lub pali, nieodpowiedni skład atmosfery dusi... Tyle, że pierwsze dzieło człowieka nie najlepiej o nas świadczy, bo służy li tylko destrukcji swego środowiska...

Podobnie kontrowersyjnych spojrzeń na świat i naszą przyszłość jest w odczycie całkiem sporo. Dostaje się choćby naszemu tkwiącemu w podświadomości przekonaniu, że jesteśmy najlepsi, przy czym wirusy to praktycznie najprzyjemniejszy z „dołujących” kawałków. W równie niehumanitarny sposób rozprawia się Hawking z naszymi marzeniami o podróżach kosmicznych i kontakcie z innymi cywilizacjami (mimo faktu, że statystycznie rzecz ujmując nie jesteśmy jakimś wyjątkiem): ze względu na ograniczenia spowodowane przez prędkość światła i nasz niezbyt długi czas życia, jedynym sposobem, według

Nie będę tutaj przedstawiał dalszych poglądów, ograniczę się już tylko do komentarza - mimo, iż są to poglądy postaci dla współczesnej nauki zasłużonej, to jednak należy wziąć pod uwagę fakt, iż są to tylko poglądy jednostki. Zresztą część z nich została sformułowana już jakiś czas temu i takie na przykład przekonanie o niemożności dotarcia w inne miejsce Wszechświata szybciej niż wynika to z prędkości światła, nie jest już dzisiaj takie powszechne - na gruncie fizyki kwantowej możliwe są bowiem tak zwane „wormhole”, czyli miejsca łączące różne części (czasoprzestrzeni, będące czymś w rodzaju drogi na skróty albo tunelem „nadprzestrzennym” znanym z s-f.

Nie znaczy to jednak, że jest to pozycja niewarta uwagi. Daleki jestem od takiego stwierdzenia, zwłaszcza jeśli nad sensem kupna zastanawia się osobnik lubiący myśleć. Materiał jest tu bowiem sporo, w dodatku niebanalnego i na dość wysokim poziomie. Co innego, jeśli ktoś szuka encyklopedii, gdyż chociaż zgromadzony tutaj materiał referencyjny jest raczej dobry, to został on zorientowany na wyjaśnianie hasel występujących w odczycie. A sam odczyt, jak już wspominałem, jest raczej materiałem do przemyśleń, a nie gotową odpowiedzią na pytanie o Życie.



Wymagania: Pentium, CD-Rom, 8 MB Ram, karta muz.	Producent: Metatools, Inc.
Internet: http://www.metatools.com	Dystrybutor: Metatools, Inc.

FF COMPUTERS DIRECT SALES

<http://www.ffcomp.com.pl>
szczegółowe informacje

24 h

ZAMÓWIENIE PRZEZ INTERNET
e-mail: direct@ffcomp.com.pl

pon.-pt. 8 - 20 sob. 9 - 16

ZAMÓWIENIE TELEFONICZNE
(0-33) 18-55-99

ZAMÓWIENIE FAXEM
(0-33) 18-40-00



339 zł.
413,58 zł.
brutto

konsola do gry

4 w jednym



55 zł.
67,10 zł.
brutto

4 sposoby
oglądania
grafiki 3D

wojna dla zabawy



65 zł.
79,30 zł.
brutto

szybki
precyzyjny
niezawodny

walka dla zabawy

unikalna ruchoma kierownica



469 zł.
572,18 zł.
brutto

pedały hamulca
i przyspieszenia



42 zł.
51,24 zł.
brutto

Windows 95 compatible



The Ultimate Controller for
SEGA SATURN

doskonała
konsola dla SEGA SATURN

59 zł.
71,98 zł.
brutto



The Shuttle for
Amusement

45 zł.
54,90 zł.
brutto

Windows 95 compatible



The Ultimate Controller
for SONY PlayStation

doskonała
konsola dla SONY PlayStation

59 zł.
71,98 zł.
brutto

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR FIRMY ZYKON



Matrox Millennium G200

Powrót do źródeł

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedzioma lasami, w czasach, kiedy wielu z was jeszcze nie było na świecie, swoje największe triumfy święciła kanadyjska firma Matrox. Jej karty graficzne uważano za najlepsze i niedoścignione. Jednocześnie były one cokolwiek drogie (średnio kilkadziesiąt razy od popularnych urządzeń). Kulminacją tej złotej ery Matroxa była karta o nazwie Millennium. Razem z jej premierą światło dzienne ujrzało mnóstwo nowatorskich (jak na owe czasy, oczywiście) rozwiązań. Pamięci WRAM (z przeplotem zapisu i odczytu) gwarantowały doskonałą wydajność, a dzięki precyzji wykonania i starannemu doborowi podzespołów, do dzisiaj niewiele kart może dorównać Millennium w kwestii jakości wyświetlanego obrazu. Niestety, Matrox popełnił dosyć zasadniczy błąd: na zbyt długo zaprzestął rozwoju technologicznego. Wraz z pojawieniem się akceleratorów 3D, zastosowaniem pamięci SDRAM i znacznym spadkiem cen, legendarna niegdyś firma nieco podupadła. Niezbyt rozsądne było też długotrwałe podtrzymywanie serii Mystique, która obsługując marne trzy efekty na krzyż nie mogła się nawet równać z nowoczesnymi rozwiązaniami. Wszystko to wskazywało, że Matrox nie podźwignie się już z zapaści. A jednak...

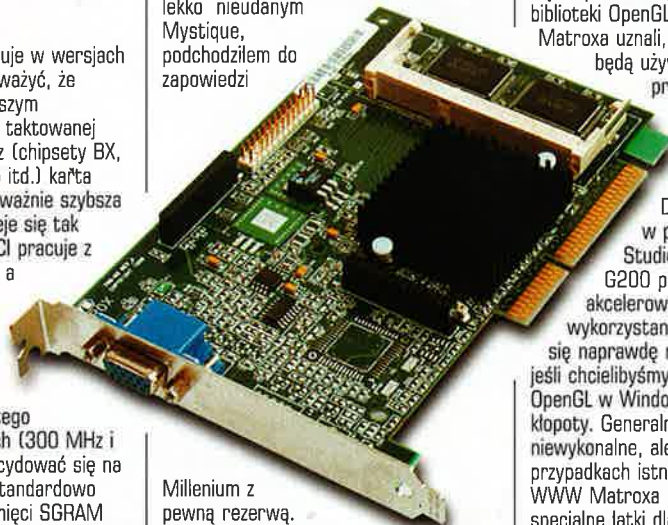
ŁUKASZ NOWAK

Oto, kilka miesięcy temu, zaczęło być bardzo głośno o nowym produkcie Matroxa, który miał odnowić utraconą potęgę firmy. Najlepiej o zamiarach świadczy pozostawienie starej nazwy: Millennium. Dodano tylko oznaczenie G200 i właśnie tak zwykło się nazywać nowe dziecko kanadyjskiego producenta. Jednak podobieństwa kończą się na nazwie. Zarówno karta, jak i jej główny układ zostały zaprojektowane całkowicie od początku. Pozwoliło to stworzyć bardzo nowoczesny produkt, który jest w stanie

bez problemu sprostać konkurencji na coraz większym rynku akceleratorów 3D.

Millennium G200 występuje w wersjach AGP 2x i PCI. Trzeba zauważyć, że obecnie przy coraz częstszym wykorzystaniu magistrali taktowanej częstotliwością 100 MHz (chipsety BX, VIA MVP3, ALI Alladin V5 itd.) karta oparta na AGP będzie poważnie szybsza od identycznej z PCI. Dzieje się tak dlatego, że magistrala PCI pracuje z częstotliwością 33 MHz, a AGP 66, a nawet 100 MHz (choć Millennium, podobnie jak większość obecnie dostępnych kart, potrafi obsługiwać tylko AGP 66 MHz). Dlatego przy szybkich procesorach (300 MHz i więcej) należy raczej zdecydować się na wersję AGP. G200 jest standardowo wyposażony w 8 MB pamięci SGRAM (lub SDRAM, w zależności od wersji). W większości zastosowań w zupełności to wystarczy, a jeśli ktoś ma baaardzo duży monitor, zawsze może rozszerzyć pamięć do 16 MB przy pomocy modułu SO-DIMM (dosyć łatwo takowy kupić). Dzięki temu bez problemu będzie można uruchamiać gry w rozdzielczościach do 1600x1200. Z pozostałych informacji technicznych trzeba wymienić przede wszystkim możliwość montażu różnego rodzaju dodatków. Obecnie dostępne są moduły z kartą do edycji video (Rainbow Runner), tuner TV i sprzętowy dekompresor MPEG-2 (potrzebny do DVD). Wszystkie z nich są nakładane na Millennium, nie zajmują gniazda PCI i przede wszystkim są sporo tańsze od niezależnych odpowiedników.

A teraz do sedna sprawy: jak się grało. Muszę powiedzieć, że po co najmniej lekko nieudanym Mystique, podchodząc do zapowiedzi



Millennium z pewną rezerwą. Okazało się, że niestety. Otóż oprócz tego, że G200 jest świetną

jest wyraźnie gorsze). Po drugie, Millennium jako pierwsze wprowadziło pełną i poprawną implementację 32-bitowej głębi kolorów. Można sobie spokojnie pograć np. w Incoming, które w 32 bitach na G200 wygląda po prostu oszałamiająco. Oczywiście, w porównaniu do standardowych, 16-bitowych trybów gra pracuje wolniej (dokładne dane w tabelce), ale opłaca się. Zupełnie inną sprawą jest obsługa biblioteki OpenGL. Otóż projektanci Matroxa uznali, że tego standardu będą używać głównie

profesjonalni graficy.

Dlatego dostarczane są jedynie sterowniki OpenGL dla Windows NT.

Działają tam bez zarzutu w programach typu 3D Studio Max (przy okazji, G200 potrafi także sprężyć i akcelerować rendering z wykorzystaniem HEIDE) i sprawiają się naprawdę ruwelacynie. Jednak jeśli chcielibyśmy uruchomić jakąś grę OpenGL w Windows 95, to zaczynają się kłopoty. Generalnie jest to niewykonalne, ale w konkretnych przypadkach istnieją furtki. Ze strony WWW Matroxa można ściągnąć specjalne łatkę dla poszczególnych gier (np. glQuake, Quake II), które pozwolą wykorzystać możliwości Millennium. Co prawda gry nie działają wtedy tak szybko jak w Direct3D, ale działają i wyglądają bardzo ładnie (szczególnie w 32-bitowym kolorze). Jeśli chodzi o wydajność, to właściwie nie ma o czym pisać. G200 nie potrafi dorównać tutaj podwójnemu Voodoo 2, ale kto zauważy w rzeczywistości grze różnicę pomiędzy wyświetlaniem 50 a 60 ramek na sekundę.

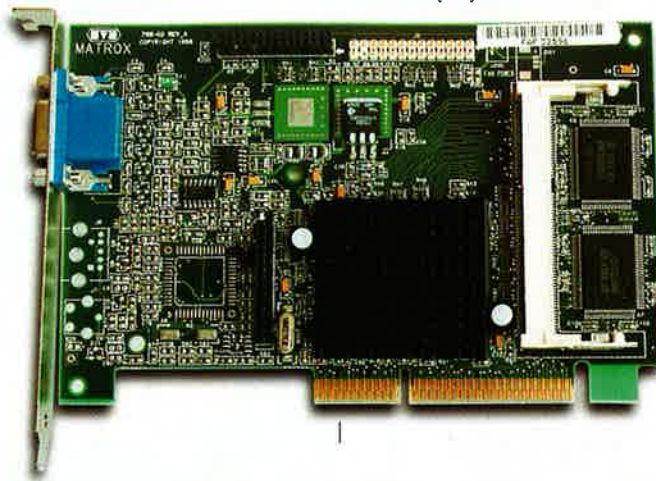
Na koniec troszkę o sterownikach 2D do Windows. Nie mogą się powstrzymać i muszą o tym napisać, ponieważ Matrox zawsze mi tutaj imponował. Po pierwsze, drivery pozwalają na ustawienie bardzo wielu opcji (np. wirtualny ekran, odświeżanie ekranu do 200 Hz i więcej, ustawienia z dokładnością do 1 Hz, dokładna korekta nasycenia i temperatury kolorów i mnóstwo innych). Wszystko działa bardzo szybko i stabilnie, a przy tym jest proste w obsłudze. Dodatkowo, regularnie, co kilka tygodni na stronie WWW pojawiają się uaktualnienia sterowników i BIOSu karty. Wszystko podane w bardzo przystępnej i intuicyjnej formie. Uważam, że wszystkie, co do jednej, firmy powinny brać przykład z Matroxa.

Muszę powiedzieć, że Millennium G200 sprawiło na mnie bardzo dobre wrażenie. Jest to karta, która łączy w sobie cechy urządzenia popularnego i profesjonalnego. Nie wprowadzono przy tym żadnych kompromisów, które obniżyłyby walory dla jakiegokolwiek użytkownika. Przy rozsądnej cenie (poniżej 500 zł), G200 staje się jednym z najciekawszych akceleratorów dostępnych obecnie na rynku.

Matrox Millennium G200

Test	Rozdzielczość	Jednostka	AGP 66 MHz	AGP 100 MHz
GL Quake	640x480	fps	30,70	33,40
	800x600	fps	25,50	26,10
Quake II	640x480	fps	53,30	53,70
	800x600	fps	35,30	35,50
Turok Tmark	640x480	fps	60,20	64,20
	800x600	fps	45,80	47,40
Incoming 16-bit	640x480	fps	51,88	59,52
	800x600	fps	45,54	49,06
	1024x768	fps	32,76	34,98
Incoming 32-bit	640x480	fps	34,16	37,54
	800x600	fps	28,32	30,82
	1024x768	fps	19,34	20,56
Final Reality	3D	R Marks	3,38	3,49
Final Reality	2D	R Marks	2,69	3,21
Final Reality	Overall	R Marks	3,14	3,48

kartą 2D, oferuje użytkownikowi kompletny zestaw instrukcji 3D. Poprzez sprzętową implementację DirectX, praktycznie każda gra będzie wykorzystywać zalety karty. A tych jest sporo. Po pierwsze, efekty trójwymiarowe są naprawdę świetnej jakości. Obecnie chyba jedynie nowiuśka Riva TNT może dorównać Matroxowi (nie muszę chyba dodawać, że Voodoo 2



Matrox Millennium G200

Cena (z VAT): 480 zł

Dostarczył: Tornado S.C. ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa

tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

www.tornado.com.pl

www.matrox.com

Samsung DVD Master

Koniec VHS

O standardzie DVD slychać już było od dobrych paru lat. Według wszelkich zapowiedzi miał to się stać zupełnie nowy i dominujący sposób przechowywania informacji. Długo nikt nie mógł w to uwierzyć, gdyż poza obietnicami nic się nie działo. Premiery konkretnych urządzeń były wciąż odlewane, a ceny pierwszych, trudno dostępnych egzemplarzy wychodziły poza jakiegokolwiek normy dopuszczalności. Dopiero ostatnio cała maszyna ruszyła z kopyta. W końcu ustalono wspólny standard i rozpoczęła się produkcja. Pojawiły się odtwarzacze domowe, które służyły wyłącznie do obsługi filmów i podłączało się je bezpośrednio do telewizora, ale również wprowadzono do sprzedaży czytniki komputerowe. Jednemu z nich miałem okazję się przyjrzeć. Samsung DVD Master, bo tak nazywa się to cudo, to kompletny pakiet potrzebny użytkownikowi. Składa się on z dwóch części: napędu i dekodera MPEG. Każdą z nich omówimy osobno.

J-L-P

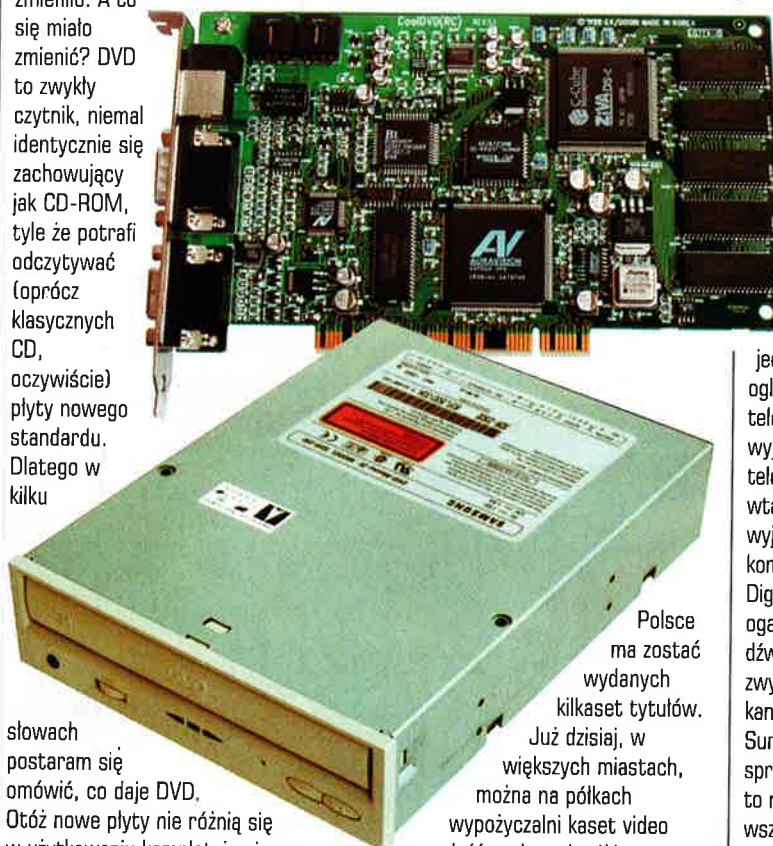
Sam czytnik przypomina bardzo zwykłego CD-ROMa. Podłącza się go przez interfejs ATAPI (ten sam, na którym najczęściej chodzą wasze twarde dyski) i na tym właściwie kończy się instalacja. Oczywiście trzeba także podpiąć zasilanie i kabelek do przesyłania dźwięku z płyt audio. Sterowniki trzeba zainstalować tylko jeśli korzystamy z DOS i Windows 3.1 (a jest to proste za sprawą dostarczonego programu instalacyjnego), natomiast w Windows 95, 98 i NT wszystko przebiega automatycznie bez naszej ingerencji. Czytnik DVD Samsunga potrafi pracować z tzw. podwójną prędkością. Oznacza to, że dane odczytywane są z szybkością 2700 KB/s dla płyt DVD i 3000 KB/s dla zwykłych CD (odpowiada to

klasycznemu napędowi 20x). Pewnym mankamentem są czasy dostępu, które nie schodzą poniżej 120 ms, ale tak jest we wszystkich napędach DVD. W tym momencie właściwie nic efekownego się nie dzieje. Często spotykam się z opiniami, że coś jest nie tak, gdyż po zainstalowaniu nowego urządzenia nic się nie zmienia. A co się miało zmienić? DVD to zwykły czytnik, niemal identycznie się zachowujący jak CD-ROM, tyle że potrafi odczytywać (oprócz klasycznych CD, oczywiście) płyty nowego standardu. Dlatego w kilku

słowach postaram się omówić, co daje DVD. Otóż nowe płyty nie różnią się w użytkowaniu kompletnie niczym od standardowych CD. Podstawową i jedyną zauważalną dla użytkownika różnicą jest zmiana pojemności. Na krążku nowego typu może być zapisane 4.5, 8.5 lub 17 GB danych. Obecnie można dostać tylko najmniejsze wersje, ale napędy potrafią bez problemów odczytywać także wszystkie pozostałe. I to w sumie tyle. Nie będę się wgłębiał w technologię, jakiej użyto do produkcji DVD, bo komu to potrzebne. Można jeszcze dodać, że płytka DVD wygląda identycznie jak zwykłe CD. Jest srebrna, okrągła i ma taką samą średnicę. Może jest tylko minimalnie grubsza od swojej starszej siostry.

Cała zabawa zaczyna się przy filmach. Ktoś pomyślał, że skoro DVD ma taką dużą pojemność, to można na niej zapisać pełnometrażowy film o

doskonalej jakości. I stało się. W tej chwili można już kupić stacjonarne odtwarzacze, które podłącza się bezpośrednio do telewizora, które mają pilota i które służą jedynie do oglądania produkcji kinowych. Natomiast dostępność filmów poprawia się w zaskakującym tempie. Do końca roku, tylko w



Polsce ma zostać wydanych kilkaset tytułów.

Już dzisiaj, w większych miastach, można na półkach wypożyczalni kaset video znaleźć srebrne krążki.

Natomiast w USA, Japonii i zachodniej Europie już praktycznie nie produkuje się starych, dobrych kaset VHS. Przemysł filmowy w całości przestawił się na DVD. Na pewno pomógł w tym fakt, że oprócz samego obrazu, można na srebrnym krążku zapisać o wiele więcej informacji. Otóż zazwyczaj pojawia się kilka wersji dźwięku (np. angielska, francuska i niemiecka) i napisy (takie jak w kinie) w kilkudziesięciu językach. Dlatego można być pewnym, że film kupiony w dowolnym miejscu Europy i Japonii będzie posiadał polskie przypisy. W ten sposób każdy będąc w Londynie, Madrycie czy Tokio może sobie kupić film w polskiej wersji językowej. Ach, aż duma mnie rozpira. Należy jednak pamiętać, że świat został podzielony na strefy. Aby uniknąć piractwa, w każdej strefie obowiązuje inny system

kodowania. Dlatego nie uda się odtworzenie filmu kupionego w USA na europejskim czytniku. Takie jest życie. Do naszej strefy (oznaczonej numerem 2) należą Europa, Japonia i RPA. Dlatego tylko tam kupione krążki będą działać w naszych odtwarzaczach. Pozostaje pytanie, czy można oglądać filmy z wykorzystaniem komputerowego czytnika. Oczywiście. Potrzebna jest tylko karta dekodera MPEG-2. Jest to takie urządzenie, które rozkodowuje cyfrowo sygnał i przekształca go w zrozumiały dla nas obraz i dźwięk. W pakiecie Samsung DVD Master znalazł się takowy dekoderek. Jest to karta PCI, której

instalacja wygląda podobnie jak w przypadku akceleratora 3dfx. Wkłada się do wolnego gniazda, podłącza się kablem do karty graficznej i jeszcze jednym kablem (wewnętrznym lub zewnętrznym) do dźwiękówki. Później tylko sterowniki i mały program do odtwarzania filmów. I już. Po bardzo prostej instalacji nasz komputer zamienia się w zestaw domowego kina. Brakuje

jedynie pilota. Filmy z DVD możemy oglądać na monitorze albo na zwykłym telewizorze. Dekoder posiada bowiem wyjścia audio i video w standardowej, telewizyjnej postaci. Dla wtajemniczonych dodam, że jest także wyjście SPDIF, służące do cyfrowej komunikacji ze wzmacniaczem Dolby Digital lub AC3. Z jego wykorzystaniem ogarnie nas cudowny, przestrzenny dźwięk. Na płytce DVD jest bowiem zwykle zapisanych pięć osobnych kanałów dźwiękowych - pełny Dolby Surround. Jak się ma dodatkowy sprzęt za kilka (naście) tysięcy złotych, to można odlecieć. Może kiedyś wszystkich nas będzie na coś takiego stać.

I to chyba tyle. DVD staje się niepodzielnie panującym standardem, coraz częściej pojawiają się także gry w specjalnych, „poprawionych” wersjach, a filmy z cyfrową jakością powoli wyprą zwykłe kasety (przy okazji, krążek DVD z filmem kosztuje w Empiku niecałe 70 zł.; co wy na to?). Krótko mówiąc, czas przesiąść się na nowy sprzęt. Naprawdę warto, a pakiet Samsunga jest niedrogim, kompletnym zestawem, który powinien zainteresować przeciętnego użytkownika. Bez specjalnych fajerwerków, ale ma w sobie wszystkie potrzebne elementy.

Cena (z VAT): 1200 zł

Dostarczyć: Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl, www.samsung.com

Diamond Viper V550

Tri-Nitro-Toluen w akcji

W końcu, po długim okresie oczekiwania, pojawił się na rynku układ akceleratora 3D, który ma stworzyć największą konkurencję dla Voodoo 2.

J-L-P

Nvidia już swoim pierwszym produktem (Riva 128) udowodniła, że kości 3dfx wcale nie są aż tak niezwykłe jak się zwykło uważać. Po zdobyciu znacznej części rynku firma postanowiła pójść o krok dalej, tworząc układ Riva TNT. Z szumnych zapowiedzi wynikało, że Voodoo 2 nie będzie miał absolutnie żadnych szans w starciu z nowym konkurentem. Czy tak się stało? Postaram się na to pytanie odpowiedzieć, posługując się przykładem jednej z pierwszych kart wyposażonych w nowy produkt Nvidii - Diamond Viper V550.

Jako jedno z pierwszych w Polsce pism komputerowych mieliśmy okazję przetestować nową kartę Diamonda. Viper V550 wyposażony jest w najnowszy układ graficzny Nvidii Riva TNT i 16 MB szybkiej pamięci SDRAM. Tak duży rozmiar RAM ma swoje dobre i złe strony. Po pierwsze pozwala na uruchamianie gier i programów w naprawdę dużych rozdzielczościach (dokładniej o tym za moment), co predysponuje kartę nie tylko do użytku domowego i rozrywkowego, ale również umożliwia jej wykorzystanie w profesjonalnych zastosowaniach. Drugą stroną medalu jest cena, która

na razie nie jest rewelacyjna. Viper jest sprzedawany w kilku wersjach. Różnią się one magistralą (PCI 2.1 lub AGP 2x) oraz dostępnością wyjść i wejść video. Testowany egzemplarz posiadał złącze AGP 2x (prawdopodobnie w praktyce pojawią się trudności z kupieniem karty na PCI, ale może przesadzam) i niestety nie zawierał gniazda do wyprowadzenia sygnału na telewizor. Dla wtajemniczonych dodam, że RAMDAC Diamonda pracuje z częstotliwością 250 MHz (kolejny ułkon w stronę profesjonalistów z dużymi monitorami), a pamięci - 125 MHz. Szczególnie to ostatnie pomaga w uruchamianiu karty przy taktowaniu magistrali zegarem 100 MHz (płyty BX, stosunek do szyny procesora: 1/1). Niewiele kart potrafi obecnie poprawnie wykorzystać zalety szybkich procesorów przy ustawieniu maksymalnej wydajności (zazwyczaj trzeba ustawiać dzielnik na 2/3, co obniża ogólną wydajność).

Jak to zwykle u Diamonda bywa, na dużą pochwałę zasługują sterowniki dołączone do karty. Dzięki nim można ustawić bardzo wiele parametrów, które wbrew pozorom są całkiem przydatne. Na przykład, każdy doświadczony ciemnych palet w niektórych grach

3D. Aby sobie z nimi poradzić, wystarczy teraz zmienić jasność w programie konfiguracyjnym. Dodatkowo, bardzo ładnie przedstawia się jeden mały i właściwie do niczego nie służący program, który można znaleźć na krążku. Pokazuje on, w jaki sposób przebiega proces renderingu trójwymiarowej sceny. Ciekawe są funkcje ingerencji użytkownika w każdy etap tworzenia obiektu. Można zmieniać położenie kamery, natężenie i kolor światła, rodzaj użytej tekstury i jej mapowania itd. Takie niby nic, a cieszy. A poza wszystkim doskonale pokazuje jak szybka jest karta. Wszystko bowiem odbywa się w czasie rzeczywistym w wysokiej rozdzielczości.

Przejdźmy jednak do meritum (ha, jakie ładne słówko ;-)) sprawy. Jako stary Quake'owiec (wiem, wiem, powinienem się przetrząsnąć na Unreala, ale jakoś



sumienie mi nie pozwala), pierwsze co zrobiłem, to odpaliłem QIL. Sterownik OpenGL zadziałał bez problemu i gierka wyglądała bardzo

ładnie (według mnie sporo lepiej niż na 3dfx). Po chwili oglądania przyszedł czas na testy. Tu okazało się, że co by nie robić, Voodoo 2 jest szybsze. Jedyne w pierwszej części Quake'a, TNT może pochwalić się większą wydajnością od pojedynczego 3dfx. Mimo to, uważam, że Riva jest lepsza ze względu na jakość wyświetlanego obrazu. A przecież różnica między 40 a 50 ramek na sekundę nie jest aż tak istotna. Ważne jest, że mając jedną kartę, można

odpalić grę w bardzo wysokiej rozdzielczości. Przy obecnej, w miarę niskiej cenie dużych monitorów, nabiera to sporego sensu, ponieważ jeden Viper jest sporo tańszy od dwóch Voodoo 2. A, i jeszcze jedna rzecz: przez zupełny przypadek coś mnie podkuśiło żeby odpalić QIL w 1600x1200. No i to co zobaczyłem po prostu mnie powaliło. Po pierwsze, poszło bez problemów. Wszystko wyglądało o niebo lepiej niż w 800x600 czy nawet 1024x768. Przy tym prędkość 20 fps pozwalała spokojnie grać. To trzeba zobaczyć. Mając monitor 17" lub większy (który obecnie wcale tak dużo nie kosztuje), po prostu nie można grać w rozdzielczości niższej niż 1024x768. A tutaj 16 MB Vipera nabiera sporego znaczenia. Poza tym, w końcu można odpalić np. Incoming w pełnym, 32-bitowym True Colorze, a różnicę dostrzeże nawet największa ślepotka.

W pozostałych testach Viper uzyskał rezultaty dobre, choć nie oszałamiające. Pomimo że wciąż nie przewyższa on wyników Voodoo 2, to jest pewna nadzieja. Otóż Final Reality (doskonale demko z pomiarem wydajności) wskazało, że TNT jest szybsze od 3dfx.

Oznacza to, że wszystko jest kwestią odpowiedniego napisania gry. Daje to nadzieję, że wszystkie nowe programy będą lepiej obsługiwały Rive, co zaowocuje wzrostem wydajności.

W sumie opłacało się czekać. Mimo że Riva TNT najczęściej nie okazuje się szybsza od Voodoo 2, to ma kilka niezwykle istotnych zalet. Przede wszystkim generuje ładniejszy obraz, a dokładając do tego True Color, w ogóle nie ma o czym mówić. Po drugie, kosztuje mniej więcej tyle samo, co 12 MB 3dfx, a dodatkowo zawiera świetną kartę 2D, którą można polecić także do najbardziej profesjonalnych zadań, a także 16 MB szybkiej pamięci. Dzięki temu dostępne stają się wyższe rozdzielczości i bogatsze palety kolorów. Właśnie dlatego Vipera V550 można polecić każdemu, kto chce wyciągnąć ze swojego blaszaka ile tylko można. Jednak już niedługo (może nawet za miesiąc, kto wie) pojawi się Voodoo Banshee. Może ono poważnie zagrozić pozycji TNT. No, chyba że będzie równie udane co Voodoo Rush. :)

Cena (z VAT): 800 zł
Dostarczył: Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl, www.diamondmm.com

Testy Giercownika

Test	Rozdzielczość	Jednostka	Diamond Viper V550		Orchid Voodoo II
			AGP 66 MHz	AGP 100 MHz	
GL Quake	640x480	fps	75,60	80,20	68,20
	800x600	fps	54,60	55,20	x
	1024x768	fps	33,40	33,50	x
Quake II	640x480	fps	41,50	46,70	55,00
	800x600	fps	40,40	45,10	50,40
	1024x768	fps	34,20	35,90	x
Turok Tmark	640x480	fps	42,70	44,70	63,70
	800x600	fps	38,30	33,80	54,20
Incoming 16-bit	640x480	fps	35,40	39,14	49,29
	800x600	fps	35,16	38,30	49,88
	1024x768	fps	30,62	34,96	x
Incoming 32-bit	640x480	fps	32,72	37,21	x
	800x600	fps	31,06	35,06	x
	1024x768	fps	22,96	25,35	x
Final Reality 3D		R Marks	3,68	3,76	3,54
Final Reality 2D		R Marks	2,68	3,24	x
Final Reality Overall		R Marks	3,25	3,65	x

STREFA KONTROLOWANEGO TRZĄCHANIA

FORCE FEEDBACK



199,- PLN
SV 281
FX Racing wheel

MINIKIEROWNICA



FORCE FEEDBACK

SV 283
V4FX Racing wheel
549,- PLN



DYSTRYBUCJA



MULTI-STYK s.c.
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43

DAJ SIĘ POTRZĄCHAĆ

Test kart video

Dla profesjonalisty czy dla gracza?

W odróżnieniu od innych opisów kart wideo i ich zastosowań w grach, zdecydowałem się na analizę zagadnienia wyświetlania obrazu przez komputer za pomocą jakiegoś narzędzia dającego liczby. Wybór padł na testy Ziff-Davis WinBench 98. To doskonale narzędzie umożliwia głębokie wniknięcie w cechy oferowanego podzespołu, ale wymaga stworzenia optymalnych warunków porównań.

TADEUSZ GOSPODAREK

Pierwszym zagadnieniem testowania było porównanie procesorów P-II 266 i P-II Celeron. Do tego celu użyto komputera Siemens-Nixdorf Scenic Pro G6 64 MB RAM, HDD Quantum Fireball 3,2GB U-ATA, z kartą Cirrus Logic 5446 2MB RAM. Uzyskano identyczne wyniki w całym zakresie testów. Oznacza to, że małe różnice w konstrukcji procesora mają niewielki wpływ na wyświetlanie obrazów na monitorze. Zarówno Pentium Celeron, jak i pełne Pentium-II są w tej kwestii podobne. Można zatem domniemywać, że różnice pomiędzy Pentium 233 a Pentium II 233 będą mało istotne.

Wykonano test dla dwóch układów różniących się generacją procesora. Użyto Pentium 233 MHz (128 MB RAM na płycie z chipsetem VIA) oraz Pentium II 266CE MHz (Siemens-Nixdorf Scenic Pro G6 128 MB RAM) z dyskiem Quantum Fireball U-ATA 3,2 GB i kartą Matrox G200 8MB SGRAM na złączu AGP. Z testu tego wynika, że zastosowanie Pentium-II 266 daje minimalnie lepszy efekt w trudnych zadaniach animacji z namiksowanym obrazem (64,5 do 44,7 milionów pixeli/sekunde). W dostępie do pamięci systemowej oraz wideo dla obszaru roboczego, zwykle pentium wygrywa aż o 80% z Pentium-II. Za to przy animacji pełnoekranowej, Pentium II wykazał 85% lepszą efektywność. W grafice użytkowej zwykle Pentium daje wynik około 8% lepszy. Przy skomplikowanych animacjach obserwuje się następujące zjawisko:

przy zadaniach 8-bitowych, zwykle pentium daje wynik 67 - 200% lepszy, przy 16-bitowych oba wyniki są identyczne, ale przy 24 i 32-bitowych, Pentium II wykazuje przewagę nawet do 40%. Z powyższych danych można wnioskować o małym wpływie procesora na działanie systemu wyświetlania 2D dobrej karty graficznej. W przypadku zastosowań typowych, taki wpływ jest do pominięcia.

Wpływ układu 3 Dfx Voodoo na działanie systemu. Dla porównania użyto układu Pentium 233 MHz (VIA 128 MB RAM) z HDD Quantum Fireball 3,2GB U-ATA i akceleratorem graficznym 2D i 3D Matrox G200 8MB (bez Voodoo oraz z Voodoo 4 MB firmy Yakumo). Generalnie system Voodoo obniżył parametry działania karty graficznej w typowych zadaniach 2D; w tym grafiki użytkowej 5%, a przeglądarki typowych aplikacji dla Windows aż o 20%, ale w zadaniach grafiki HighEnd (Adobe Photoshop, Adobe Premiere, MicroStation, Front Page) wynik poprawił się aż o 10%. W animacjach pełnoekranowych z 32-bitową rozdzielczością wynik był o 20% lepszy przy zastosowaniu Voodoo, a przy zadaniach nakładania tekstur poprawia się o 75-80%. Przy wyświetlaniu animacji z rozdzielczością 24 bity na pixel wynik jest o 30% lepszy, podczas gdy dla 4 bitów - o 20% lepszy. Voodoo generalnie obniża wydajność wyświetlania figur płaskich, np.: eliptycznych o 11%, trójkątów o 5%, a trapezoidów o około 8%. Za to przy wypełnianiu zamkniętego obszaru kolorem, pokryciu rastrem lub wybieleniu, efektywność systemu wzrosła aż o 118%, a przy odwracaniu kolorów

obszaru - aż o 50%. Przy wyświetlaniu najbliższego koloru układ z Voodoo obniżył ilość wykonywanych operacji na sekundę o 7%, ale przy zadaniach wypełnień liniami prostokątów, skrolowaniu obrazów, efektywność procesu wzrosła o 80%. Z powyższej analizy wynika, że zastosowanie dopalacza 3Dfx jest przydatne dla poprawienia wydajności obróbki obrazów graficznych. Dla pracujących z programem Adobe Photoshop jest to nawet zauważalne przy skomplikowanych przekształceniach skanowanych obrazów. Karta telewizyjna FlyVideo pozwala przy zastosowaniu Voodoo uzyskać bardziej plastyczne obrazy z kamery. Program Adobe Premiere 5.0 z kartą Voodoo daje ładniejsze optycznie wyniki niż bez.

W następnej kolejności badano wpływ ilości RAM w systemie na wyniki wyświetlania obrazów. Do testów wybrano komputer Siemens Nixdorf Scenic Pro D5 P200 MMX w konfiguracji Ultra Wide SCSI-II z HDD IBM 4,0 GB, akceleratorem

Matrox Mystique 220 2MB, wstawiając na płytę kolejno 32, 64 oraz 128 MB EDO RAM. We wszystkich trzech przypadkach uzyskano identyczny wynik działania karty graficznej. Można na tej podstawie wnioskować, że powyżej 32 MB RAM na płycie wpływ systemu na pracę karty wideo można pominąć (ale nie na obsługę pozostałych procesów).

Porównanie wybranych parametrów kart wideo z zastosowań biznesowych. Najbardziej popularnymi zastosowaniami komputera są aplikacje biznesowe, z których najważniejszymi są programy z pakietu Microsoft Office, a ponadto Word Perfect i Lotus. Dla nich stosuje się podstawowe wersje kart VGA. Są to głównie karty o 2 MB RAM i procesorze graficznym najczęściej zintegrowanym z płytą główną. Do testu użyto komputera Siemens Nixdorf Pro D5 z P-II 266 Celeron 64 MB RAM i kartami: Matrox Mystique 220, Cirrus Logic 5446, S3 Virge oraz ATI Mach 64. Ogólnie wszystkie wymienione karty pracowały sprawnie. Stosunkowo najładniejszą głębię kolorów dawał Matrox Mystique. Był on z resztą i tak bezkonkurencyjny w pokryciu zadanego obszaru kolorem (nawet kilkukrotnie lepszy od najnowszej karty Matrox G200).

Testy

Typ porównania	Mystique	CL 5446	ATI 64	S3 Virge
Grafika biznesowa ocena Winmark 98 (j. względne)	90,4	77,3	99,7	83,1
Grafika HighEnd (Photoshop 4.0) (j. względne)	14,0	-	13,7	14,0
Wypełnianie kolorem 16 Bitów mln pixeli/s	1140	123	128	292
Pełnoekranowa edycja (pikselacja) mln pixeli/s	71,3	-	1,76	0,907
Kreślenie elips mln pixeli/s	10,5	6,3	4,5	5,95
Kreślenie trapezoidów mln pixeli/s	62,1	17,6	23,4	43,7
Kreślenie tekstu Times New Roman mln pixeli/s	23,5	19,1	17,0	16,3
Wybielenie ekranu mln pixeli/s	281	51,4	75,5	131

Na podstawie powyższych wyników można zauważyć, że wśród występujących na rynku kart wideo dla typowych zastosowań biznesowych, występuje wyraźny podział na dwie kategorie: wysokiej klasy karty-akceleratory (Matrox Mystique 220), odbiegające od poziomu przeciętnego, oraz dobre karty zadowalającego poziomu. Warto tu zwrócić uwagę na stosunkowo wysokie wyniki karty S3 Virge (ostatniej generacji). Poprzednia wersja karty S3 Virge 1.1 Expert Color (CA 3224) nie chciała stabilnie pracować z moim z Pentium II, wieszając po kilkunastu sekundach działania system. Bardzo dobrze działa natomiast karta ATI zwłaszcza Mach 64 (do testów użyto wersji PCI w części biznesowej oraz AGP w części HighEnd), instalując się bez problemu i dając bardzo wygodny panel sterowania obrazem.

Karty dla zastosowań HighEnd. Wśród kart wysokiej klasy z pamięcią minimum 4 MB SGRAM na złączu AGP warto zwrócić uwagę na następujące: Matrox G200, Riva 128 oraz Intel i740 (którego niestety nie miałem do testowania). Pomimo wysokiej ceny Matrox Millennium G200 należy uznać za kartę referencyjną. Doskonale odtwarzanie kolorów. Niezwykle precyzyjne rysowanie linii (czego nie można do końca powiedzieć o Rivie). Matrox G200 potrafi jednak zrywać synchronizację monitora (ten efekt nie występuje przy Mystique 220, który pracuje najbardziej stabilnie ze wszystkich testowanych kart). Karty tej kategorii używane są do ciężkich zadań graficznych (np. obróbka obrazów skanowanych, zdjęć, animacji oraz kart tv). W programie Adobe Photoshop 5.0 plastyczność i głębia koloru obrazu nie mają równych.

Poniżej przedstawiono wyniki, gdzie karty graficzne klasy HighEnd wyraźnie odbiegają parametrami od kart do zastosowań biznesowych. Do testów użyto komputera P-233 VIA 128 MB EDO RAM, Voodoo 4 MB, HDD Quantum Fireball 3,2 GB U-DMA.

Z porównania wyników przedstawionych w tabeli wynika, że we wszystkich zaawansowanych opcjach grafiki karty z bardziej zaawansowanym, 128-bitowym procesorem graficznym wypadają doskonale. W pełnoekranowej animacji karta Riva jest dwukrotnie wydajniejsza od Matrox G200 i ponad stukrotnie od S3. W animacji z

videoclipem karta G200 jest z kolei 6-krotnie wydajniejsza od Rivy. W analizie dostępu do pamięci animacji przy układzie źródła w wideo oraz obszarze roboczym w wideo, najszybszy jest Matrox. Ciekawe wyniki uzyskuje się przy wypełnieniach kolorem w skrajnych przypadkach rozdzielczości: dla 8 bitów jest to zadanie dla Matroxa G200 (23 razy szybciej niż Riva), przy porównywalnych wynikach S3 oraz Rivy. Z kolei przy 32-bitowej głębokości koloru Riva jest 2,5 raza szybsza niż Matrox, a S3 nie jest w stanie takiego zadania przejść. Riva również doskonale wypada w kreśleniu łuków eliptycznych oraz wypełnionych kolorem elips, ale w efekcie zalania powierzchni kolorem jest słabsza dwukrotnie od S3 i pięciokrotnie od G200.

Przedstawione pomiary kart wideo wskazują wyraźnie, że przy rozbudowie swojego komputera należy dokładnie zastanowić się jak do zagadnienia podejść. Wyraźnie wynika z nich, że inwestowanie w procesor powyżej P200 wydaje się chwilowo mało sensowne. Pentium II poniżej 300 MHz nie jest warte

dołaty z punktu widzenia poprawy parametrów obrazowych. Dopiero szyna 100MHz poparta 400 MHz procesora może wpłynąć na efekty pracy systemu grafiki, przez obniżenie procentu obciążenia procesora w procesach wyświetlania. Należy zwrócić uwagę, że układ Matrox G200 posiada zegar 230MHz, co powoduje, że niektóre wyniki testu HighEnd na Pentium 200 nie są możliwe do uzyskania, z powodu wymuszenia na procesorze pracy z częstotliwością wyższą niż dozwolona. Jeżeli chcemy oglądać szybkie i ładne obrazy na ekranie, należy w pierwszej kolejności zoptymalizować swój system wideo. Wyraźnie w relacji parametrów do ceny, karty S3 Virge Gx z 4 MB SGRAM i złączem AGP dają wynik bardzo poprawny parametrów wideo komputera. Tym, których stać na nieco więcej, zdecydowanie polecam zakup karty Riva 128 (albo jej nowszego wcielenia). Jednak jeżeli nie zamierzamy inwestować w akceleratory 3D, zakupienie Matroxa G200 jest bardzo dobrym pomysłem. Obraz kolorów jest doskonale przetworzony. Widać to zwłaszcza przy testowych tablicach palet Chromatica (dodatek do

Adobe Photoshop). Ruchome obrazy są płynne i plastyczne przy 30 klatkach/s.

Wykonując próby z różnymi kartami wideo, niezależnie od wyników liczbowych testów, najbardziej zadowolające wizualnie rezultaty w zapisie videoclipów osiągnąłem, stosując Rivę wspomaganą 128MB RAM na płycie (procesor Pentium 233MMX). Daje to wymagane przez kartę FlyVideo 304 strony DMA i bardzo płynną pracę z programem Adobe Premiere 5.0. Równie ważne (albo i krytyczne) w zagadnieniach obróbki obrazu staje się transfer danych z HDD. W zasadzie obecne dyski U-DMA współdziałające ze sterownikami bus-master, zwłaszcza te z prędkością obrotową 7500 obr/min załatwiają problem. Włączając w taki układ monitor systemowy dla Windows, tylko z rzadka udało mi się uzyskać obciążenia procesora powyżej 90%. 100-procentowe obciążenia procesora występowały wyłącznie w czasie uruchamiania programów Adobe oraz rozpoczęcia zadania przechwytywania obrazów na dysk.

Do wykonania testów użyto programu Ziff-Davis WinBench 90(r). Sprzęt komputerowy Siemens-Nixdorf oraz karty wideo dostarczyła firma MCM Siemens-Nixdorf s.a. Wrocław, ul. Kwiska 5/7.

Testy			
Rodzaj testu (wyniki w mln. pixeli/s)	S3 (4MB) AGP	G200 (8 MB) AGP	Riva 128 (4MB) AGP
Pełnoekranowa animacja mln.	0,907	59,0	107
Animacja z okienkiem mln.	0,916	52,6	8,3
Pamięć animacji (źródło i obszar roboczy w wideo)	137	341	233
Wymiar ekranu animacji, 1024x768 pixeli	120	332	235
Wypełnienie kolorem 8 bitowy kolor	19,4	471	20,5
Wypełnienie kolorem 32 bitowy kolor		144	324
Łuki eliptyczne wypełnione	0,516	1,08	2,03
Elipsy kompletne	21,6	8,5	30,2
Zewnętrzne zalanie kolorem powierzchni	0,48	1,21	0,24

Z monitora na papier

Poradnik o kupowaniu i użytkowaniu drukarek. Część 2

No i nadszedł czas, aby dokończyć, to co się zaczęło. W związku z tym, oto macie przed oczami drugą i chyba ostatnią (może jeszcze mi coś przyjdzie do głowy ;-)) część poradnika dotyczącego kupowania i użytkowania drukarki. Przypomnijmy tylko w skrócie, że w pierwszym odcinku (przed dwoma miesiącami) mowa była o podstawowych, ogólnych zastosowaniach drukarki, a także o faktach, na które trzeba zwrócić uwagę przy kupnie. Teraz zajmiemy się raczej sposobem pisania i formatowania dokumentów, aby wyglądały one estetycznie, a jednocześnie dobrze wykorzystywały możliwości drukarki.

ŁUKASZ NOWAK

Na początek jednak, zgodnie z obietnicą, kilka słów o głowicach z tuszem. Stanowią one najważniejszy i najbardziej skomplikowany element każdej drukarki atramentowej. Dlatego od ich jakości oraz technologii wykonania zależy bardzo wiele. Podstawową sprawą jest liczba kolorów jednocześnie używanych do druku. Podstawowym systemem obecnie spotykanym jest CMYK (C - cyan, błękit; M - magenta, różowy; Y - yellow, żółty i K - black, czarny). Drukarki z takim rozwiązaniem posiadają zazwyczaj dwa pojemniki z tuszem. Są one podobnej wielkości, ale pierwszy zawiera tylko atrament czarny, a drugi pozostałe trzy barwniki. Takie rozwiązanie jest optymalne zarówno pod względem kosztów, jak i jakości druku. Czasami zdarza się, że możliwe jest wymienienie pojemnika z atramentem czarnym na specjalny cartridge fotograficzny. Zawiera on dodatkowe trzy tusze, które dramatycznie poprawiają jakość przy zdjęciach, ale nie są polecane przy czarnym tekście. Poza tym sporo kosztują. Drugim, uproszczonym

systemem jest CMY. Brakuje w nim czarnego atramentu, a kolor jest uzyskiwany poprzez zmieszanie trzech pigmentów. Niestety, takie rozwiązanie działa tylko w teorii. W rzeczywistości, zamiast czarnego uzyskuje się szaro-brunatną imitację. Wbrew pozorom ma to również znaczenie przy druku zdjęć, gdyż występują tam prawie zawsze wszystkie cztery podstawowe barwy. Zaletą drukarek CMY jest ich niska cena. Jednak nie znam osoby, która specjalnie chwaliłaby sobie to rozwiązanie. Dla mniej wymagających użytkowników wystarcza, ale według mnie zdecydowanie nie warto kupować takiego urządzenia.

Kolejną sprawą związaną z głowicami jest technologia ich mocowania. Mogą znajdować się na stałe w mechanizmie drukarki, lub być wymieniane razem z nabojami. Pierwsza technologia jest stosowana obecnie m.in. w produktach firm Epson, a druga - HP i Lexmark. Stałe głowice mają jedną, kolosalną zaletę: znakomita jakość druku. Dzięki „schowaniu” ich we wnętrzu mechanizmu, możliwe było znaczne poprawienie precyzji ich wykonania, co zaowocowało zauważalną na pierwszy rzut oka różnicą w wydrukach fotografii oraz innych barwnych ilustracji. Poza tym, atrament do tego typu drukarek jest nieco tańszy. Oczywiście, nie byłbym sobą, gdybym nie znalazł minusów jakiegoś rozwiązania. Otóż głowice drukarki atramentowej lubią się zatykać. Spowodowane jest to faktem, że ciecz, będąca podstawą technologii, wysycha i zamienia się w swoisty korek. Dzieje się tak jednak tylko wtedy, gdy nie używa się drukarki przez dłuższy okres czasu. I tak na przykład, po dwóch miesiącach nie drukowania niczego, można mieć pewność, że głowice będą zatkane. Wtedy zaczyna się zabawa. Większość modeli posiada funkcję oczyszczania dyszy drukujących.

Jednak nie zawsze one skutkują, a poza tym zużywają straszne ilości tuszu. W związku z tym zdarza się, że pomimo usilnych starań, głowice pozostaną zatkane i nic im nie pomoże. I tu pojawia się wada stałego zamocowania. W ostateczności trzeba zanieść całą drukarkę do serwisu. Nie można liczyć na naprawę gwarancyjną (zawsze i bez dyskusji - uszkodzenie z winy użytkownika), a usunięcie usterki zajmuje co najmniej kilkanaście dni i może kosztować nawet kilkaset złotych. W przypadku głowic przymocowanych do naboji z tuszem uzyskuje się nieco gorszą jakość druku zdjęć, ale w przypadku zatkania się dysz wystarczy wymienić pojemniki na nowe. Taka operacja kosztuje o wiele mniej niż naprawa i nie zajmie więcej niż kilka minut. Z drugiej strony, aby doprowadzić do nieodwracalnego zatkania się głowic, trzeba być naprawdę zdolnym. Jeżeli przynajmniej raz w miesiącu (choćby lepiej co dwa tygodnie) wydrukujecie stronę tekstu i niewielkie zdjęcie, można spać bez obaw - drukarka będzie działać bez zarzutu. Dlatego jeżeli twoja papużka i rybki zdechły kiedyś z głodu, a psa wyprowadzając z litości rodzice, to powinieneś zdecydować się na wymienne głowice. W przeciwnym wypadku nie ma przeciwwskazań do kupna urządzenia ze stałym mocowaniem.

Miało być krótko, ale jakoś nie wyszło. Być może więc pojawi się jeszcze jedna część poradnika, choć nic nie obiecuję. Tymczasem definitywnie koniec o sprzęcie (przynajmniej w tym odcinku). Zajmiemy się teraz sposobem pisania tekstów (no wiecie, wypracowań, referatów i innych takich). Postaram się wyjaśnić, jak używać kolorów i zdjęć, aby całość pracy wyglądała możliwie najlepiej, a naboje z tuszem nie ucierpiały na kolejnych egzemplarzach lądujących w koszu na śmieci. Po

pierwsze naprawdę warto stosować barwne urozmaicenia. Ta, wydawałoby się oczywista, prawda nie zawsze znajduje potwierdzenie w praktyce. Każdy tekst z nawet niewielkimi fragmentami wyróżnionymi w wyraźny sposób zaczyna żyć. Zamienia się z urzędowej, nudnej notatki w interesującą i naturalną wypowiedź, nad którą warto się chwilę zatrzymać. Tutaj jednak należy uważać, żeby nie przesadzić. Nie wolno użyć więcej niż trzech kolorów na jednej stronie. W przeciwnym wypadku całość zacznie wyglądać jak tandetna choinka. Po drugie, należy starannie dobrać barwy. Pamiętajcie, że żółty tekst będzie się bardzo trudno czytać, a drukowanie każdego wyrazu innym atramentem nie ma większego sensu. Zazwyczaj więc wyróżnia się tytuły, pojedyncze, ważne słowa albo cytaty. Większość zadrukowanej powierzchni powinna pozostać czarna lub ciemnogrnatowa (nie niebieska). Najlepiej stosować: ciemną zieleń, granat, purpurę lub krwistą czerwień, pomarańcz. Przynajmniej jeśli tycy się tekstu. Drugim sposobem wyróżnienia niektórych fragmentów jest tło. Można bowiem ustawić, aby odpowiednie słowa nie znajdowały się na białym kawałku kartki, ale np. na żółtym czy jasno błękitnym. Wygląda to podobnie jak zakreślenie markerem i dlatego służy do zaznaczania nieco dłuższych fragmentów (kilka linijek). Możecie też poeksperymentować z umieszczeniem przy krawędziach strony prostokątów wchodzących pod część tekstu. Nada to pracy nieco artystycznego i mniej formalnego charakteru. Musicie jednak pamiętać, że tego typu tła zawsze muszą być bardzo jasne. Nie ma obawy, zostaną zauważone, a jeśli zrobicie je zbyt ciemne, to nadmiernie odciągną uwagę od treści, co może w efekcie zrytować czytelnika, który będzie zmuszony do powtarzania fragmentów.

O, już się strona kończy. Nie ma rady, trzeba przelożyć resztę na później. Postaram się coś jeszcze wyskrobać za miesiąc, ale nie zdziwicie się zbyt, jeśli przesunie się na jeszcze później. Jak mawiał Arnie: „I'll be back”.

ATI Xpert@Play, Xpert@Work

Akceleratory w kwiecie wieku

W dziale sprzętowym CD-Action pojawiają się przeważnie opisy najnowszych produktów. Czasami jednak przychodzi mi pisać o urządzeniach starszych, które już zajęły swoje miejsce na rynku i raczej nie zdobędą nowych terenów. Mimo to, warto przedstawić takie produkty, choćby dla czysto informacyjnych celów. Zamiast szukać w Internecie albo pytać się kolegów (którzy zazwyczaj miewają krańcowo różne opinie), wystarczy poczytać w gazecie. Dlatego niniejszym prezentujemy opis kart ATI Xpert@Play i Xpert@Work. Są to akceleratory ze zintegrowanymi funkcjami 2D i 3D. Są dostępne w sprzedaży już od dłuższego czasu, ale wciąż cieszą się sporą popularnością. Z jakich powodów tak się dzieje, okaże się za chwilę. Oczywiście jest jednak stwierdzenie, że niemałe popyty oznaczają dobre połączenie wydajności, jakości i ceny. Właśnie dlatego urządzenia ATI chętnie montowane są w nowych komputerach.

J-L-P

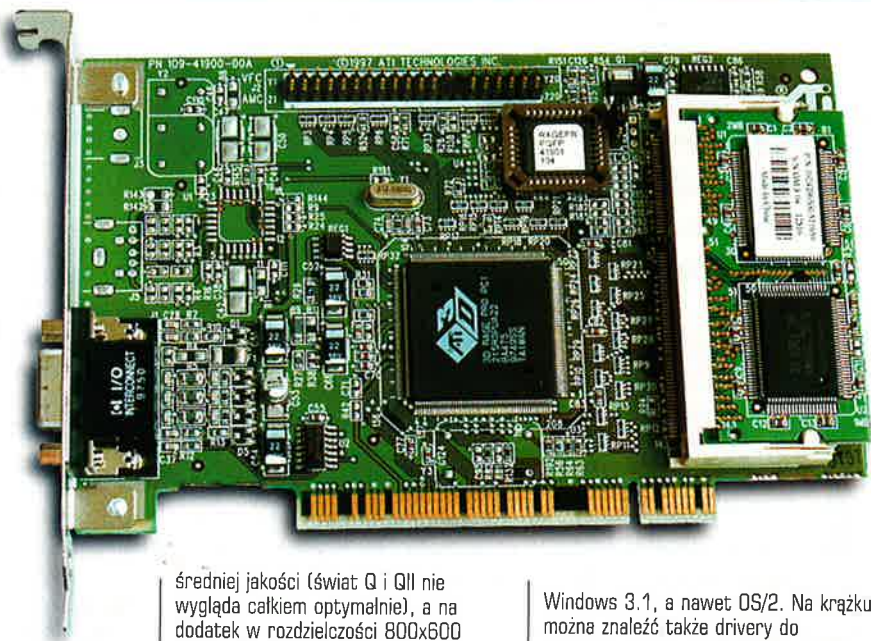
Obydwie karty (Xpert@Play i Xpert@Work) są właściwie odmianami tego samego urządzenia. Różnią się wyposażeniem i odbiorcą, do którego są skierowane. Większość firm nie uwzględnia podobnych modyfikacji w nazwie, ale wprowadza to tylko zamęt. ATI wyraźnie rozdziela obydwie karty i sprzedaje je jako różne produkty. Całkiem dobry pomysł. Mimo to, ze względu na ich podobieństwo, opis będzie wspólny z zaznaczeniem najważniejszych różnic.

Centralną częścią urządzenia jest procesor 3D Rage Pro. Integruje on w sobie wszystkie potrzebne funkcje 2D i 3D. Jak na obecne czasy, odbiega on nieco wydajnością od standardu, ale w większości gier pozwoli na płynną pracę programu. Dostarczone karty posiadają złącza PCI, ale dostępne są również wersje AGP. Do przechowywania danych obrazu i tekstur wykorzystywana jest pamięć SGRAM. Standardowo, na płytkach znajduje się tylko 4 MB, ale dzięki specjalnym modułom SO-DIMM można ją

rozszerzyć do 6 lub 8 MB. Właśnie w tej ostatniej, maksymalnej konfiguracji testowaliśmy karty.

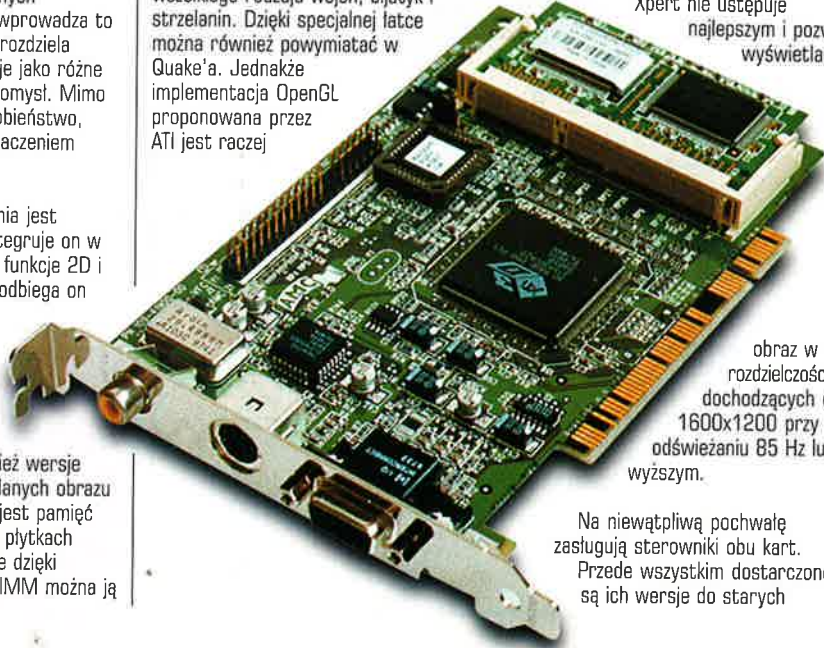
Podstawową różnicą pomiędzy Xpert@Play a Xpert@Work jest wyposażenie. Wersja Work posiada bardzo bogate oprogramowanie graficzne. W komplecie można znaleźć Macromedia Extreme 3D, MGI Photosuite, WIRL, wiele trójwymiarowych modeli i sporo innych ciekawostek.

Natomiast zaletą wersji Play są dołączone gry i wbudowane wyjścia video (composite i s-video). Dzięki dostarczeniu razem z kartą wszystkich potrzebnych kabli, gracz uniknie nieprzyjemnego biegania po sklepach. W umiarkowaniu pierwszych chwil po instalacji akceleratora pomogą gry: Terracide i Psygnosis Formula 1. Będzie można w nie pograć wykorzystując zwykły telewizor, gdyż wyjścia telewizyjne działają bez zarzutu, dając obraz całkiem przyzwoitej jakości. A skoro już mowa o granii, to czas wspomnieć o przeprowadzonych testach. Jak już wspominałem, od kart ATI nie można wymagać wydajności Voodoo 2 czy Rivy TNT. Mimo to, okazuje się, że w rozdzielczości 640x480 można bez problemów pobawić się większością gier wspomagających swoje działania sprzętowym akceleratorem. Szybkości w zakresie od 20 do 30 klatek na sekundę nie są oszałamiające, ale zazwyczaj wystarczą do prowadzenia na ekranie wszelkiego rodzaju wojen, bijatyk i strzelanin. Dzięki specjalnej latce można również powymiatać w Quake'a. Jednakże implementacja OpenGL proponowana przez ATI jest raczej



średniej jakości (świat Q i GII nie wygląda całkiem optymalnie), a na dodatek w rozdzielczości 800x600 zaczynają pojawiać się na ekranie dziwne, mrugające obiekty niewiadomego pochodzenia. Przy pozostałych grach, wykorzystujących Direct3D, żadne problemy nie występują, a wszystko wygląda ładnie. Zaawansowany wiek ma także swoje dobre strony. Część gier (np. Turok) potrafi obsługiwać karty ATI bezpośrednio, co znacznie poprawia wygląd i szybkość generowania animacji. Jeśli chodzi o grafikę 2D, to

Xpert nie ustępuje najlepszym i pozwala wyświetlać



obraz w rozdzielczościach dochodzących do 1600x1200 przy odświeżaniu 85 Hz lub wyższym.

Na niewątpliwą pochwałę zasługują sterowniki obu kart. Przede wszystkim dostarczone są ich wersje do starych

Windows 3.1, a nawet OS/2. Na krążku można znaleźć także drivery do AutoCAD, Windows 9x, Windows NT. Wszystkie z nich zawierają rozbudowane

ATI Xpert

Test	Rozdzielczość	Jednostka	ATI Xpert
GL Quake	640x480	fps	28,50
	800x600	fps	18,40
	1024x768	fps	11,10
Quake II	640x480	fps	22,70
	800x600	fps	15,40
	1024x768	fps	9,60
Turok Tmark	640x480	fps	22,70
	800x600	fps	17,20
Incoming	640x480	fps	20,43
	800x600	fps	16,70
	1024x768	fps	13,74
Final Reality	3D	R Marks	3,24
Final Reality	2D	R Marks	2,76
Final Reality	Overall	R Marks	2,94

moduły konfiguracyjne. Można tam ustawić praktycznie wszystko, co tylko przychodzi do głowy. Od wielkości i rozmiaru obrazu, poprzez wirtualny pulpit, aż po jasność i schemat kolorystyczny. Oczywiście nie zabrakło także ręcznej zmiany częstotliwości odświeżania i wielu innych pożytecznych dodatków.

ATI Xpert@Play i Xpert@Work są wciąż atrakcyjnymi urządzeniami. Mimo że nie dorównują wydajnością wielu konkurencyjnym produktom, to dzięki bogatemu, kompletnemu wyposażeniu są bardzo łatwe i przyjazne w instalacji i obsłudze. Dodatkowym atutem jest względnie niska cena, za którą otrzymuje się dużo oprogramowania i doskonale już sprawdzony akcelerator.

ATI Xpert@Play Cena (z VAT): 400 zł
 ATI Xpert@Work Cena (z VAT): 350 zł
 Dostarczyć: Ab ul. Kościelzyńska 32, Wrocław
 tel./fax (0-71) 324 05 00
<http://www.ab.com.pl>
<http://www.atitech.ca>

Hercules Terminator Beast, Viewtop Titan 5000

Just don't get hurt

Kto pamięta, jak się nazywała pierwsza, nieudolna próba stworzenia akceleratora 3D na rynek popularny? S3 Virge, oczywiście. Firma, która wyprodukowała ten układ była w owym czasie u szczytu popularności, a sama koszt miała jej zapewnić spokojne miejsce w świecie opanowanym przez trójwymiarową grafikę.

ŁUKASZ NOWAK

Trzeba przyznać, że Virge odniósł sukces handlowy, ale tylko ze względu na kampanię marketingową i brak konkurencji. S3 spoczęła na laurach i szybko przekonała się, co znaczy brak klientów. Otóż szybki rozwój technologii pozwolił na wyprodukowanie akceleratorów z prawdziwego zdarzenia, którym żadna z wersji Virge'a nie mogła sprostać. Na długi czas firma odeszła w zapomnienie. Teraz wraca z wielkim hukiem. A wszystko za sprawą układu Savage 3D. Ma on sprawić, że S3 odzyska znaczącą pozycję na rynku i nawet najgroźniejsi rywale, jak 3dfx czy Nvidia, będą liczyć się z dawną, odradzającą się legendą. Czy tak się stanie? Mieliśmy okazję przetestować dwie karty wyposażone w układ Savage 3D. Co z tego wyszło, za chwilę przeczytacie.

Pierwszym produktem, który się pojawił był Hercules Terminator Beast. Wykorzystuje ona magistralę

AGP 2x i jest zaopatrzona w 8 MB pamięci SDRAM. Niestety nie ma możliwości jej rozszerzenia, a cała konkurencja oferuje już możliwość pracy z 16 MB. W zamian Savage posiada coś bardzo ciekawego, o czym później. W dostarczonej wersji nie zamontowano żadnych wyjść video, więc nie można sobie pograć na telewizorze. Druga karta - Viewtop Titan 5000, pomimo innego układu płytki, posiada dokładnie takie same parametry techniczne (AGP2x, 8 MB SDRAM, brak wyjść telewizyjnych).

Po obejrzeniu z zewnątrz przyszedł czas na testy. Okazało się, że wszystkie gry chodzą bez żadnych problemów i wyglądają równie ładnie co na Voodoo. Nie można mieć także zastrzeżeń do wydajności, a wręcz przeciwnie. W grach korzystających z Direct3D, w

systemach, gdzie szyna jest taktowana częstotliwością 100 MHz, obie karty często biją na głowę Voodoo 2 i całą resztę. Savage 3D posiada wbudowaną obsługę OpenGL, choć dostarczane



systemach, gdzie szyna jest taktowana

częstotliwością 100 MHz, obie karty często biją na głowę Voodoo 2 i całą resztę. Savage 3D posiada wbudowaną obsługę OpenGL, choć dostarczane

Mam drobne zastrzeżenia do jakości obrazu w wysokich rozdzielczościach 2D. Już przy 1024x768 obie karty rozmywiają krawędzie, co nie jest zbyt przyjemne na



dużych monitorach. Wina leży chyba po stronie układu, gdyż zarówno Hercules, jak i Viewtop zachowują się tutaj jednakowo.

Na koniec rewelacja, o której wcześniej wspominałem. Otóż karty posiadają po 8 MB pamięci. Wydaje się to zbyt mało do wysokich, trójwymiarowych rozdzielczości. W rzeczywistości jest inaczej. Sprawę załatwia mechanizm o nazwie S3TC (S3 Texture Compression). Pakuje on tekstury przy zapisywaniu ich do pamięci i rozpakowuje w locie kiedy są potrzebne. Nie spowalnia to w żaden sposób pracy i w ogóle jest niezauważalne dla użytkownika. Dzięki tej prostej sztuczce, 8 MB pamięci wystarczają do wygenerowania sceny, do której normalne karty potrzebowałyby 24 MB, a nawet więcej. Świetnym pomysłem jest automatyczne udostępnianie kompresji tekstur, nawet jeśli dana gra jej nie obsługuje. Właśnie dlatego można spokojnie grać we wszystko w rozdzielczości 1024x768 przy 32-bitowej głębi kolorów. W zupełności rekompensuje to brak możliwości rozszerzenia pamięci. Pomysł jest po prostu świetny, znacznie obniża koszt produkcji, a jego efekty są jeszcze lepsze, gdy program obsługuje S3TC bezpośrednio. A w zapowiedziach wszystkie nowe gry (np. Quake III) mają współpracować z układem S3. Aż dziwne, że nikt na to nigdy wcześniej nie wpadł.

Obydwie karty są naprawdę świetne. Za bardzo niewielkie pieniądze otrzymujemy doskonały akcelerator, na którym żadna gra nie będzie spowalniać. Każdy może wybrać, czy zależy mu na porządnym driverach, czy wyłącznie na szybkości, i kupić Herculesa i Viewtopa. Obie karty z Savage 3D mogą bez kompleksów konkurować z najlepszymi. Dzięki wspomaganiamu zarówno Direct3D, jak i OpenGL, akceleratorzy są bardzo uniwersalne i powinny zadowolić każdego gracza. A na dodatek ich cena jest bardzo atrakcyjna.

Pojedynek gigantów: Herkules z Tytanem na Quake'a

Test	Rozdzielczość	Jednostka	Hercules AGP 66 MHz	Terminator Beast AGP 100 MHz	Viewtop AGP 66 MHz	Titan 5000 AGP 100 MHz
GL Quake	640x480	fps	46,20	48,50	47,50	50,50
	800x600	fps	34,00	34,90	36,00	37,30
	1024x768	fps	22,70	22,80	23,00	25,10
Quake II	640x480	fps	26,10	28,40	26,20	28,90
	800x600	fps	23,10	24,20	23,90	25,40
	1024x768	fps	18,20	18,60	20,10	20,90
Turek Tmark	640x480	fps	53,10	55,60	59,70	63,90
	800x600	fps	39,80	40,40	46,90	50,40
Incoming 16-bit	640x480	fps	43,69	47,93	48,61	55,16
	800x600	fps	36,13	38,63	39,59	42,95
	1024x768	fps	27,53	29,50	33,07	35,71
Incoming 32-bit	640x480	fps	37,02	39,61	42,39	47,73
	800x600	fps	32,79	34,20	35,64	37,86
	1024x768	fps	20,00	21,35	25,01	27,00
Final Reality	3D	R Marks	3,18	3,26	3,22	3,91
Final Reality	2D	R Marks	2,78	3,20	2,81	3,19
Final Reality	Overall	R Marks	2,79	2,99	2,70	3,04

Hercules Terminator Beast

Cena (z VAT): 460 zł

Dostarczył: Compol S.A., 31-404 Kraków, ul. Kąkowa 11

tel. (0-12) 633-77-88, fax 632-53-00

<http://www.compol.com>, <http://www.hercules.com>

Viewtop Titan 4000

Cena (z VAT): 400 zł

Dostarczył: BIOS, 00-143 Warszawa, ul. Orła 7/9 m. 1

tel. (0-22) 667-01-83, fax 667-01-69

<http://www.viewtop.com>

Intel Celeron 300A

Wciąż dla graczy?

Wyciąg procesorów trwa. Nowym konkurentem jest Intel Celeron A. Ten nowy chip może stać się bardzo niedługo wielkim przebojem na rynku. Od „starego” Celerona różni go zainstalowana pamięć Cache drugiego poziomu o pojemności 128 KB. Jakby tego było mało, pracuje ona z pełną częstotliwością procesora, a nie z jej połową. Dzięki temu, Celeron A okazuje się być momentami, szczególnie w grach, szybszy nawet od Pentium II. Co więcej, jest sporo od niego tańszy. Chyba właśnie takiego procesora brakowało w ofercie Intela.

ŁUKASZ NOWAK

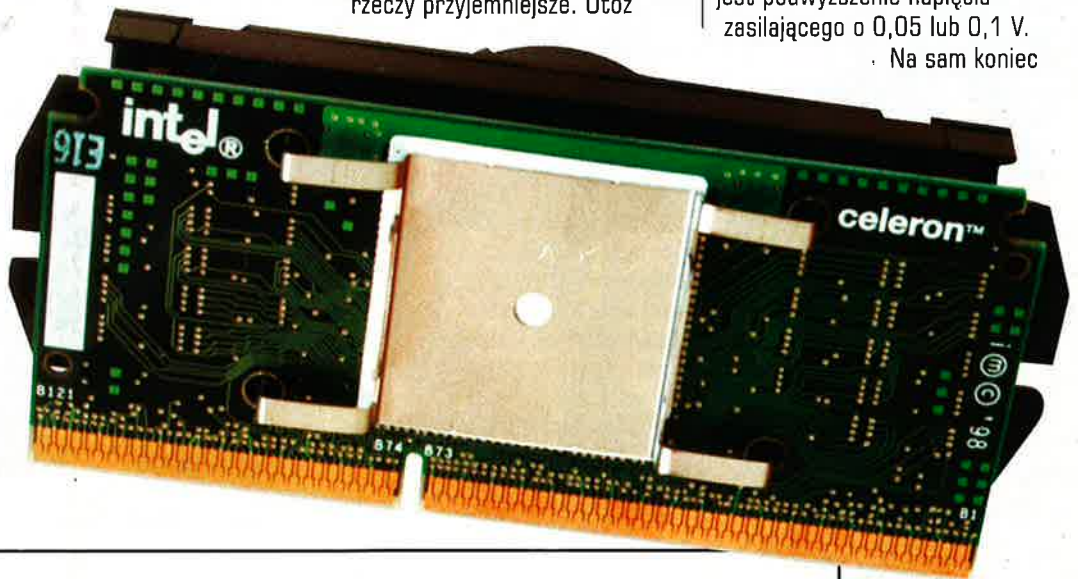
Cóż tu wiele mówić, w tabelce znajdziecie wszystkie dane. Testy wykazały, że Celeron A jest szybszy od wszystkich procesorów taktowanych tą samą częstotliwością, z PII włącznie. Pewną zaporą może okazać się jednak cena, która pomimo że jest niższa niż przy Pentium II, to znacznie

przewyższa koszt zwykłego Celerona i również zasobność kieszeni graczy. Dlatego wydaje mi się, że nowy Intel nie wyprze z rynku takich produktów jak K6-2, ale kto wie ... Jeszcze jednym minusem jest maksymalna częstotliwość taktowania. Obecnie dostępne są modele pracujące przy 333 MHz i raczej nie pojawią się szybsze. Ich cena bowiem musiałaby skoczyć do bardzo wysokiego poziomu. Dzieje się tak za sprawą pamięci podręcznej. Problemem jest jej szybkość, a nie rozmiar

(przynajmniej, gdy nie przekracza on 512 KB). W Celeronie A cache pracuje z dużą częstotliwością, co sprawia, że koszt jego produkcji jest bardzo wysoki. Dodatkowe windowanie prędkości powoduje znacznie większy wzrost ceny niż wydajności. A to mija się z przeznaczeniem produktu. Na koniec kilka słów o podkręcaniu. No wiem, to nielegalne. Dlatego od razu zastrzegę, że redakcja nie ponosi żadnej odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia, bądź utratę gwarancji. Po załatwieniu przykrej konieczności, czas na rzecz przyjemniejszą. Otóż

Celerony mają na stałe zablokowany mnożnik (np. w 300A jest to 4.5). Wyklucza to niestety prostą operacją odpalenia procesora z prędkością 3x100 MHz. Tu jednak Intel sam nasunął rozwiązanie: jak nie można na 300, to czemu nie na 450 MHz. Tak, okazuje się, że Celerona 300A można bez większych problemów puścić na 4.5x100 MHz. Trzeba jedynie pamiętać o dobrych pamięciach (zdarza się, że nawet kości 10 ns wystarczą, choć 7 ns są pewniejsze) i czasami konieczne jest podwyższenie napięcia zasilającego o 0,05 lub 0,1 V.

Na sam koniec



Parada procków z klasą

Test	Kategoria	Jednostka	Intel Celeron A 300 MHz	Intel Celeron 300 MHz	Intel Pentium II 300 MHz
GL Quake	640x480	fps	53,50	48,50	52,50
WinQuake	640x480	fps	35,60	31,00	35,40
	800x600	fps	26,60	23,60	26,40
Quake II OGL	640x480	fps	40,50	31,80	39,20
	800x600	fps	31,60	28,40	31,00
Quake II Soft	640x480	fps	15,00	12,80	15,00
	800x600	fps	11,00	9,70	11,00
Turok Tmark	640x480	fps	45,70	41,20	47,00
	800x600	fps	35,40	33,50	36,20
Incoming	640x480	fps	23,09	23,00	23,90
	800x600	fps	20,03	19,50	19,80
Final Reality	Software	R Marks	1,99	1,94	2,04
Final Reality	D3D	R Marks	3,46	3,21	3,94

powtórzę jeszcze raz: jeżeli nie jesteś w pełni świadomy, tego co robisz, nie bierz się za podkręcanie! Pamiętaj, że możesz uszkodzić swój bardzo drogi procesor albo znacznie skrócić jego życie. No ale 450 MHz za 700 zł to już jest niezłe osiągnięcie. ■

Cena (z VAT): 700 zł
 Dostarczył: TCH Components, ul.
 Rosłańskich 4, 02-593 Warszawa
 tel. (022) 48 71 72, fax 48 12 06
<http://www.tch.waw.pl>
<http://www.intel.com>

S3 Trio 3D

Zastanów się, zanim kupisz

Każda ewolucja ma swoje mniej i bardziej udane etapy. Podobnie dzieje się także w przypadku rozwoju techniki komputerowej, a konkretnie technologii akceleratorów 3D. Jak może niektórzy pamiętają, cała zabawa zaczynała się dosyć niefortunnie produktami typu Mystique czy Virge. Były to dosyć prymitywne karty, które nie nadawały się w praktyce do generowania trójwymiarowych scen w grach. Podobny los spotkał projekt znanej i cenionej niegdyś firmy S3. Mowa tu o układzie Trio3D. Nie należy mylić go z Savage3D (opisy kart z tym chipem znajdziecie w tym numerze), który jest całkiem udany i może z powodzeniem konkurować z dowolnym innym produktem. Trio3D miał być następcą kart Trio64V+ i V2. Chciano przyspieszyć funkcje 2D i dodać zadowalające efekty 3D. O ile to pierwsze się udało, o tyle drugie... jakby to powiedzieć, speszło na niczym. Dlatego w tym opisie pojawi się zapewne wiele gorzkich słów wypowiedzianych z pozycji gracza. Nie należy jednak zapominać, że Trio3D nie do końca miał być przeznaczony do zaawansowanej, komputerowej rozrywki.

ŁUKASZ NOWAK

Zacznijmy jednak, z czystej przyzwyczajenia, od samego początku. Pomimo że układ graficzny nie decyduje o konkretnych parametrach kart graficznych w niego wyposażonych, można wyznaczyć pewną grupę cech, które występują w większości produktów z danym procesorem. Po pierwsze, urządzenia z Trio3D działają z magistralą AGP 1x. Oznacza to, że mogą pracować z częstotliwością do 66 MHz i przejście na system 100 MHz nie poprawi wydajności. Po drugie, zazwyczaj spotykana konfiguracja składa się z 4 lub 8 MB pamięci SDRAM (bez możliwości rozszerzenia) i braku jakichkolwiek fajerków w stylu wyjść telewizyjnych. Takie zestawienie może świadczyć o przeznaczeniu karty do obsługi programów biurowych i innych aplikacji 2D. I tak jest w rzeczy samej. Niech nikt

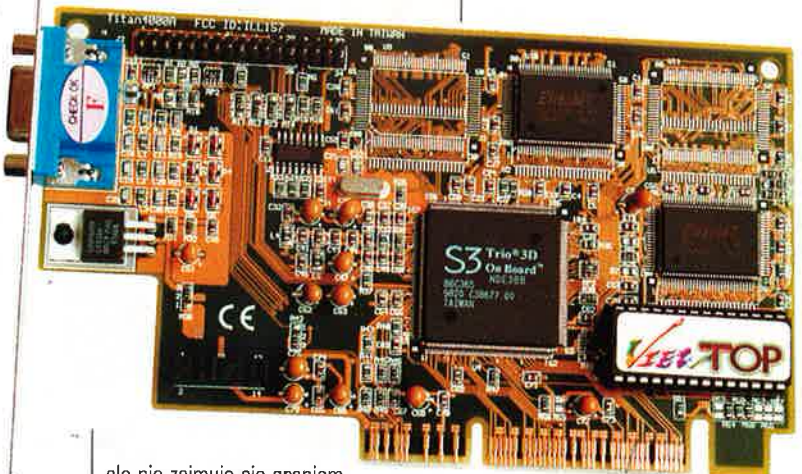
nie spodziewa się, że Trio3D zastąpi Voodoo czy Rivę. A uwierzcie, że takie wymagania są czasami stawiane.

Główną zaletą układu jest jego niska cena. Już za niewiele ponad 100 zł można kupić kartę mało znanej, tajwańskiej firmy. Niestety, polski rynek komputerowy jest tak złożony, że właśnie niski koszt stanowi w dużej mierze o wielkości sprzedaży danego produktu. Sprzedawcy zachwalają daną kartę ze względu na cenę, a naiwni klienci kupują ile wlezie, bo liczą na skorzystanie z okazji. Później przychodzi zaskoczenie i wielkie rozczarowanie. Jak to? Karta, która ma w nazwie 3D nie pozwala na grę z sensowną prędkością? Ludzie, opamiętajcie się! Jak coś jest trzy razy tańsze od

produktu spełniającego nasze wymagania, to nie dlatego, że ktoś chce nam zrobić prezent. Dzieje się tak, gdyż to coś niedrogiemu nie posiada wszystkich cech tego czegoś drogiego. Tak właśnie sprawa wygląda z Trio3D.

Otóż układ S3 oferuje, wbrew swojej nazwie, przede wszystkim bardzo dobre funkcje 2D. Można stosować rozdzielczości dochodzące do 1280x1024 i częstotliwości odświeżania do 200 Hz. Przy tym jakość obrazu zawsze pozostaje na bardzo wysokim poziomie. A wcale nie jest to oczywistą sprawą. Na przykład Savage3D, kość tego samego producenta, w wyższych trybach generuje obraz nieco rozmyty, co na dużych monitorach staje się dosyć nieprzyjemne. Przy projektowaniu Trio3D starano się uniknąć podobnego zjawiska i w dużej mierze to się udało. Dlatego każdy, kto dużo pracuje przy komputerze,

większość z nich wykonywana jest z całkiem dobrą jakością (widać to w Final Reality i w grach, które pomimo upiornie niskiej szybkości wyglądają zadowalająco). Taki zestaw funkcji pozwala więc na wyświetlanie małych, prostych, trójwymiarowych scenek. Gdzie można takowe znaleźć? A chociażby w Internecie. Dosty popularny jest tam język VRML, który pozwala webmasterom (taki ktoś, kto projektuje strony WWW) na pokazywanie grafiki w trzech wymiarach. Ze względu na niską przepustowość łącz, scenki VRML mają bardzo małą rozdzielczość (np. 160x100). I właśnie wtedy Trio3D będzie pokazywać podobny obraz co „prawdziwe” akceleratory. Poza tym, coraz częściej będziemy się spotykać z małymi animacjami 3D wplatanymi w programy np. biurowe. Będą one służyć wyłącznie upiększaniu programu, a nie podniesieniu u użytkownika poziomu adrenaliny. Również w takim przypadku układ S3 dobrze się sprawdzi.



ale nie zajmuje się graniem i uruchamianiem skomplikowanych aplikacji graficznych, uzna Trio3D za bardzo dobry produkt o bardzo niskiej cenie. Niestety, gracz bardzo się na nim zawiedzie. Pomimo tego, że procesor ten posiada pełną implementację wszystkich efektów 3D, to nie jest dobrym rozwiązaniem dla programów, nazwijmy to - rozrywkowych (no wiecie, tam gdzie leje się mnóstwo krwi). A to głównie ze względu na prędkość generowania grafiki. W trybie pełnoekranowym, nawet w rozdzielczości 640x480 animacja skacze niemiłosiernie. Testy pokazują, że wyświetlana jest ona z prędkościami poniżej 10 klatek na sekundę. Niestety nie wystarcza to już żadnej grze do działania pozwalającego na sensowną zabawę. Po co więc ta cała maskarada? A no po to, żeby można było pooglądać drobne scenki. Jak już wspomniałem, w Trio3D są dostępne wszystkie używane dziś efekty 3D. Dodatkowo,

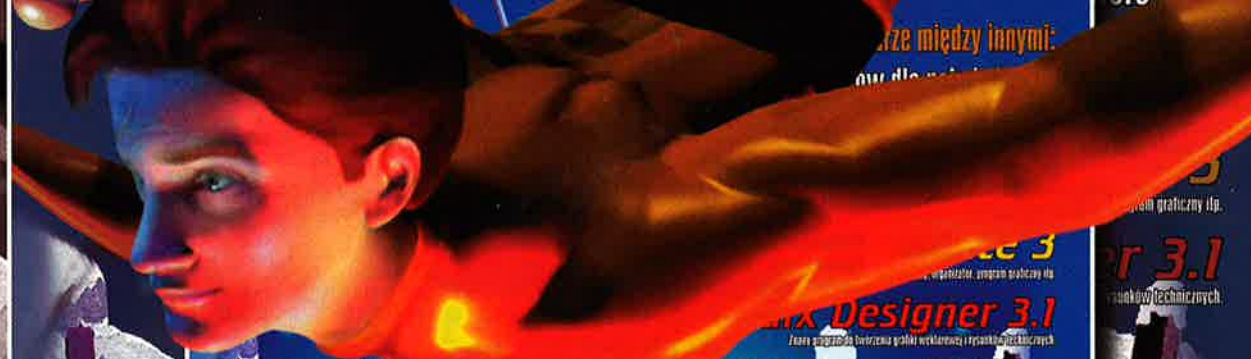
W redakcji testowaliśmy karty z Trio3D zarówno renomowanych firm, jak i określane niechlubnym mianem „No Name”. Wszystkie one sprawowały się dosyć podobnie, co świadczy o powtarzalności procesora. Jednak dotyczyło to tylko grafiki 2D. Przy grach zdarzało się, że czasami się coś nie odpalilo, albo że w po kilkunastu klatkach wyskakiwał błąd. Czasami było wszystko (oprócz prędkości oczywiście) w porządku, a czasami nie. Dlatego apeluję do wszystkich czytelników: zastanów się dobrze zanim kupisz akcelerator. To, że dany produkt kosztuje niewiele, ma swój konkretny powód. Lepiej od razu wydać te 100 zł więcej, niż później męczyć się z czymś kompletnie nieprzydatnym do grania. Z drugiej strony, jeśli potrzebna jest dobra jakość obrazu i nie wymaga się od karty obsługi skomplikowanych trójwymiarowych aplikacji, to S3 Trio3D jest całkiem sensownym rozwiązaniem.

Liczy się bezwzględnie

Test	Kategoria	Jednostka	S3 Trio 3D AGP 4 MB	Orchid Voodoo I
Incoming	640x480	fps	8,07	28,55
D3D Test Fill Rate	mpps	5,12	28,08	
	Polygon	kpps	182,11	465,74
	Intersection	kpps	0,81	2,68
Final Reality	3D	R Marks	1,71	3,03
Final Reality	2D	R Marks	2,78	x
Final Reality	Overall	R Marks	2,41	x

PC SHARK SHAREWARE

WŁASCE POŚWIĘC... MOM SHAREWARE I PD
ISSN: 1232-938X INDEX: 336726
Cena: 9,99 zł



Gwiazdkowe prezenty:

- Pełna wersja Lotus SmartSuite 3 - znakomitego pakietu aplikacji biurowych (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, organizator, program do grafiki prezentacyjnej, baza danych i inne)
- Pełna wersja Micrografx Designer 3.1 - jednego z najpopularniejszych i najbardziej renomowanych programów do tworzenia grafik wektorowych i rysunków technicznych.
- Przegląd multimedialnych programów edukacyjnych
- Odpowiedź na pytanie: jak przyspieszyć PC-ta bez opróżniania portfela?

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Helou!

Mr Jedi ostatnio chodzi coś zaszępiony, tj. obwieszony piórami, z wygoloną szyją, skrzczy, je surowe mięso. (Ponoć dlatego, że chomik Alfred już go nie kocha.) Ja jestem osowiały (duże okrągłe oczy i pohukuję na wszystkich). Z kolei Yabol się rozindyczył (czerwona twarz, gulgot w odpowiedzi na pytania), ktoś tam wywinął orla, inny osobnik puścił pawia, Allor po kawie padł jak kawka, Naczelny uprawia strusią politykę i straszy wszystkich, że zaraz odleci do ciepłych krajów... Jakaś dziwna ptasia epidemia w CDA! Czyżby tak objawiała się coraz bliższa data świąt? W naszej boys-bandzie świrów wszystko jest możliwe... Hm, mniejsza o to. Pomimo ogólnego sptasienia udało się nam w terminie zmajstrować następny CDA, a w nim - of course - kolejne 3 (tadamm!) strony Waszej ulubionej rubryki. Zapraszamy do lektury listów! I przypominamy, że w każdy piątek, od 14 do 16, na warszawa.irc.pl, kanał #cdaction, możecie sobie z nami pogadać „live” na IRCu. Zapraszamy!

No i - życzymy wszystkim Wesotych Świąt oraz co najmniej Voodoo 2 pod choinką!

Mysł miesiąca: Wszystko co dobre jest nielegalne, niemoralne albo skraca życie...

Świąteczne nawrócenie?

(...)Uwielbiam gry FPP. Miałem ich mnóstwo [tu rzeczywiście imponująca lista tytułów] ale na pirackich płytach. Jednak gdy ujrzałem oryginalne wersje (filmy, muzyka, obsługa 3Dfx itp.), opamiętałem się. Uznałem, że to co mam to nic nie warty kicz. Pojechałem na wieś do dziadka i spałem (!!!) wszystkie pirackie płyty. Uważam, że postąpiłem słusznie. A Wy co o tym myślicie? (...)

Dech nam zaparło z wrażenia! Serio! Czyżby to święta tak na Ciebie podziałały? (patrz: „Wigilijna opowieść” Dickens’a). Parę osób pewnie się teraz puka w głowę - ale my uważamy, że racja jest po Twej stronie!

(...) Polska gra Proxima, (...) którą znalazłem w Bonusie jest SUPER. Nie cierpiałem takich gier [ekonomiczno-strategicznych - red.], bo ich nie rozumiałem ale ta mnie powaliła... (...)

Witamy w klubie fanów gier strategiczno-ekonomicznych! Tak to już jest - człowiek mówi „nie cierpię gier z gatunku...”, a potem nagle widzi jakąś taką grę i... doznaje ośnienia. Przecież ponoć tylko krowa nie zmienia swoich poglądów! Zaserujemy też, że znamy jednak parę lepszych gier z tego gatunku :)

(...) Czy trzeba być chorym psychicznie by u pracować?

MAX z Jaworzna

Nie - ale to bardzo pomaga. A ponadto wystarczy, że 2-3 dni pobędziesz w jednym pokoju z Mr Jedi, a tak czy siak palma Ci odbije...

Nieco sarkazmu

(...)Czytałem Was od numeru kwietniowego i muszę powiedzieć, że jesteście na medal. (...) Mam 29 lat, ale mógownieć dwunastolatka (tak przynajmniej twierdzi moja matka), skoro taki stary koń lubi jeszcze łupać w gry (...)

1. Nie rozumiem dlaczego w kółko odpowiadacie na głupie pytania „kiedy będzie trzeci CD-ROM”, „dlaczego jesteście tacy drodzy” itp. Dodajcie, że drukujecie odpowiedzi na pytania wybrane. Jeśli tak wyglądają, to w takim razie nasuwa mi się kilka możliwości:

- 95% czytelników ma Zespół Dawna i trzeba im pisać 20 razy zanim zajarzą. (...)
- Listów wcale nie przychodzi tyle co piszecie i nie macie w czym wybierać.
- Nie czytacie wszystkich listów, tylko wybieracie na chybił trafił. (...)
- Smugler i Mr Jedi lubią płyty długogrające. (...)

Od jakiegoś czasu staramy się ograniczać publikację tego typu pytań, ponieważ faktycznie odpowiadamy na nie w kółko (a bardziej lubimy kwadraty). Z drugiej strony jeśli takie pytania często się powtarzają w listach, to znaczy, że wiadąc nasze odpowiedzi nie do wszystkich dotarły... więc trzeba po raz 367 głądzić to samo, aż do skutku. Rzeczywiście jest to niekiedy irytujące, no ale czytelnik nasz pan, skoro pyta - to się odpowiada, nawet jeśli ręce czasem już opadają... A propos - na punkt „c” TEŻ odpowiadaliśmy już ze 20 razy... ;) Zaś co do punktu „b” - gdyby tak było, to po co poszerzaliśmy tę rubrykę o kolejną stronę? Ponadto my bardzo lubimy czytać Wasze listy, naprawdę!!!

3. Dlaczego w Pomocnej Dłoni drukujecie pytania nie odpowiadając na nie? Osobiście znam odpowiedzi na niektóre problemy, ale nie drukujecie adresów ani telefonów zrozpaczonych graczy, więc nie mogę im pomóc. (...) A tak w ogóle to selekcjonujecie ogłoszenia i wybieracie te najbardziej istotne. (...)

Nie jesteśmy (niestety) geniuszami, którzy znają odpowiedzi na wszystkie możliwe pytania... Gdy możemy coś doradzić - robimy to. Ale liczymy tu głównie na czytelników, którzy przysłą (na nasz adres) odpowiedzi na rozmaite problemy. Adresów graczy, którzy mają te problemy nie podajemy, ponieważ chcemy by odpowiedź poszła na łamach gazety; podobne kłopoty może mieć przecież więcej ludzi - niech i oni na tym zyskują. Nie możemy również selekcjonować anonów w PD - założenia jest to rubryka dla każdego, kto chce się w niej ogłosić (a przestrzega przy tym jej regulaminu). Jeśli ktoś wysyła anon - to znaczy, że dane ogłoszenie JEST dla niego istotne...

4. Dajcie sobie spokój z zamieszczeniem na Cover CD map, leveli itp. do Quake, Duke'a, Unreal'a. (...) Nie każdy je lubi. (...)

Zgadza się - ale my dajemy je dla tych, którzy lubią tę grę - a jest ich wielu... Zawartość CD (jak i CDA) chcąc nie chcąc musi być adresowana do ludzi o różnych gustach i to trzeba uszanować.

7. Bardzo mądrze oceniana jest gra Fall Weiss 1939. Osoba nota za dźwięk, grafikę, grywalność itp. itd. Czy nie można tego stosować do wszystkich recenzji? (...)

Redaktor CDA ma obowiązek wystawić jedną - ogólną - ocenę końcową recenzowanej gry. Jeśli jednak ma ochotę w tekście dokonać dokładniejszych rozróżnień - nikt mu tego nie zabrania. Zauważ jednak, że a) zajmuje to trochę cennego miejsca; b) będzie to powodowało dodatkowe konflikty. Jakże? Teraz zamiast listów typu: „czemu gra X ma ocenę 6, a powinna dostać 9”, będą pojawiać się: „czemu jej grafikę oceniliście TYLKO na 7, a muzykę na 5, zaś grywalność aż na 8, skoro moim zdaniem...” i zacznie się kolejna dyskusja o tym, ile diabłów mieści się na końcu szpilki. Powtarzamy to jak zdarta płyta długogrająca :-) - nasze oceny traktujcie TYLKO jako propozycje, i tak najważniejsze jest to, co WY sądzicie o danej grze...

(...) Mimo drobnych niedociągnięć jesteście dla mnie pismem Cool i będę Was kupował nawet za 30 zł. (dobrze wiedzieć :)) - redakcja) Przynajmniej nie wypisujecie bzdur jak tacy jedni, którzy każdą grę porównywali do Quake (cholerni fanatycy). (...) Niedawno kupilem 3DFX (...) Czaaa!!! Wydrukujcie zdanie twórców, to je sobie wstawię w ramki i będę się modlił o ich dłuugi żywot.

Artur Kaźmierczuk, Szczecin

Pytania

(...)2. Czemu nie dacie więcej opisów sprzętu (nie tylko joye i akceleratorów, ale także płyt, procesorów, drukarek, modemów itp.).

Spox, ta rubryka dopiero się rozkręca. Będzie w niej sporo o każdym możliwym sprzęcie komputerowym.

3. Czy możecie usunąć swój znaczek z płyt z oryginalnymi gramami?

Móc - pewnie, że możemy, ale... nie chcemy, a nawet nie zamierzamy chcieć ;). Czyży Ci się nie podobał? A jeśli, to możesz zetrzeć go pumeksem, wyciąć palnikiem acetylenowym albo spróbować wytrącić kwasem siarkowym, ewentualnie nakleić nań żużel gumę do żucia. ;) I tak już jeden gość się nam pochwalił, że opchnął Timeshocka swojemu znajomemu, który nie czytuje CDA, za... 50 zł. Cóż, ten nie-czytelnik sam sobie winien ;).

4. Po co dajecie listy imbecyli, którzy piszą, że jesteście do d***. (...)

A czemu nie? Panuje u nas wolność słowa i chcieliśmy Wam pokazać, że i takie listy do nas przychodzą. A sam fakt, że ktoś nas nie lubi i miesza z błotem wcale nie oznacza, że tym samym jest imbecylem; ma tylko inne gusta. Ale może dajcie już chłopakowi spokój, co? Morze się poprafi i nie pucicie kópować leprzych gazet u konkorencji?

Dziwny zarzut

(...)W piśmie XXX {jak zawsze - chlast! - red.} pewien czytelnik pyta czemu na łamach tej gazety pominieli grę Battlespire. Odpowiedź brzmi: „(...) recenzje, które pojawiły się w niektórych polskich pismach były robione na podstawie pirackiej wersji beta”. Nie byłoby to nic strasznego, gdyby nie recenzja tej gry w CDA 3/98. (...) Niniejszym oświadczam, że nie wydrukowanie tego listu potraktuję jako przyznanie się do winy.

Morgh

Niniejszym oświadczamy, że w ten sposób zmusiłeś nas do udowodnienia, że nie jesteśmy wielbicielami (czego nie lubimy... no ale skoro mus, to mus). Zatem nie możemy brać odpowiedzialności za to, co mówią inni. Użyte świadomie bardzo mgliste określenie „niektóre” (na zasadzie „ja nic nikomu nie zarzucam... ale widzę tu paru złodziei”) na pewno nie odnosi się do CDA! Jednocześnie ostrzegamy, że jeśli jakieś konkurencyjne pismo będzie kiedyś miało np. większą objętość od CDA - to na pewno dzięki stronom wydrukowanym na pirackim papierze i zatrudnianym na czarno Eskimosom!!! ;). A w ogóle odpowiedź tego redaktora przypomina nam (bez urazy!) stary dowcip: Amerykanin pyta Rosjanina „czy to prawda, że na samochód, który ja kupuję za półroczną pensję, ty musiałbyś pracować 20 lat”? A na to Rosjanin: „...a wy bijecie Murzynów!!!!”.

Prosta sprawa?

(...) Piszecie, że piractwo jest złe. A gdyby piractwo zniknęło - to Wy też. (...) Nikt by was nie kupił - bo po co? Żal by było na was grosza, bo 15 CDA = 1 oryginalna gra. (...) Czytając listy wnioskujcie: CDA - Cudowny Dar Analfabetów. (...) PS. W XXX (biipi!) nr 9/98 w listach krytykują Was. (...)

Krzysztof, Warszawa

Tak uważasz? Mamy inne zdanie: gdyby nie było piractwa, to... kupowałyby nas WIĘCEJ ludzi, gdyż demka i pełne wersje gier na naszych CD byłby dla nich wtedy JESZCZE BARDZIEJ atrakcyjne! Ponadto 15 CDA = co najmniej 15-20 pełnych wersji gier na naszych CD! Może nie? Sprawdź sam. ;) Zresztą poczytaj sobie to, co znajdziesz zaraz pod Twoim listem... A co do krytyki... Zajrzeliśmy tam z ciekawości - owszem, ostro krytykują (całkiem zresztą słusznie), ale... wcale nie nas!

Pirackie wykręty

Dość często dostajemy listy, w których powtarza się problem piractwa komputerowego. Nie da się ukryć, że Polska jest nienormalnym (ciągle) krajem, w którym większość użytkowników komputerów posługuje się pirackim softem. O skali tego procederu świadczy prosty przykład: łączny nakład polskich pism poświęconych grom komputerowym sięga około 300-400 tys. egzemplarzy miesięcznie. Tymczasem sprzedaj 10.000 legalnych kopii dowolnej gry ciągle jest dla większości polskich dystrybutorów „marzeniem ściętej głowy”. Hitowa gierka rozchodzi się w Polsce w nakładzie rzędu 3-5 tys. egzemplarzy... A co z pozostałymi setkami tysięcy graczy? No cóż, pewnie zaopatrują się na giełdzie. Co prawda (dobre i to...) wiedzą, że źle robią i - aby mieć spokojnie sumienie - tłumaczą ten fakt na kilka różnych sposobów. Oto najpopularniejsze argumenty nabywców pirackiego softu... i nasze stanowisko w tej sprawie. Mamy nadzieję, że przestaniecie nas w końcu przekonywać, że piraci są cacy, a kupujący u nich ludzie robią to z konieczności...

• Oryginalne gry są za drogie.

Nieprawda - to my zarabiamy za mało. Ktoś powie - jaka to różnica, przecież na jedno wychodzi? Otóż wcale nie. Wiadomo, że gra musi się opłacać autorem, dystrybutorom itp., więc swoje musi kosztować. Zresztą tak czy siak nabywaciele gry taniej niż na Zachodzie. Popatrzcie: ile kosztuje Unreal w Polsce i np. w Anglii? Inna rzecz, że przeciętny Anglik zarabia w ciągu miesiąca mniej więcej tyle co Polak przez pół roku - ale czy nie uważacie, że nie jest to problem dystrybutorów i autorów gier? Dlaczego więc to do nich macie pretensje? Czy ktoś o zdrowych zmysłach powiedziałby „kupilibym Voodoo2, gdyby obniżyli jego cenę do 50 zł. Voodoo 2 są za drogie!”?

• Nie stać mnie na oryginały.

Nieprawda. Nie stać Cię na taką ilość oryginałów, jaką chciałbyś mieć (a chcesz mieć WSZYSTKO). Prawda? Zamiast 10 i więcej pirackich gier miesięcznie kup 1-2 oryginały, a zobaczysz, że stać Cię... i jeszcze Ci kasy zostanie! Kto powiedział, że musisz mieć każdą grę, której opis ujrzyś w gazecie? Czy chodzisz na wszystkie filmy, które są aktualnie wyświetlane w kinach? Czy kupujesz każdy reklamowany w TV produkt? To czemu z grami ma być inaczej? Ponadto są już gry w Polsce w cenie 30-60 zł. Nikt nie powie, że są to ceny nie na polską kieszeń. A ilu z Was, maniaków RTS, liczonych w Polsce w dziesiątkach tysięcy, kupiło np. legalną kopię np. Earth 2140? Coś około 15.000 - czyli maksymalnie 10-20% populacji...

• Kupując piracką grę nie robisz nic złego.

Akurat! Po pierwsze popełniasz przestępstwo w świetle polskiego kodeksu karnego. Po drugie okradasz ludzi, którzy nad nią pracowali i/lub sprowadzili ją do Polski. Po trzecie sprawiasz, że ceny oryginalnych gier nie mogą spaść (mało ludzi kupuje oryginały - więc są drogie, bo dystrybutor tak kalkuluje cenę, by wyjść na swoje przy sprzedaży jak najmniejszej liczby egzemplarzy, wiedząc, że nie sprzeda ich dużo). No i finansujesz mafie... albo choć nabijasz kasę ludziom, którzy z tego procederu uczynili sobie intratne źródło dochodów. Ty cieszysz się, że zaoszczędziłeś z 50-100 zł - a pirat (nie ten, który sprzedaje - bo to najczęściej płotki, wynajmowane przez Bossa do czarnej roboty) po roku kupuje sobie np. nową Toyotę. Fajny prezent mu zrobies! Po czwarte niszczysz polski rynek oprogramowy - a kiedys przecież mógłbyś pracować w jednej z firm tworzących polskie gry; naturalnie gdyby takie firmy powstały - a nie powstały, bo jest to w sumie żaden interes... Nadal uważasz, że jesteś w porządku?

• Na pirackich CD jest to samo co na oryginalnych wersjach, a są tańsze.

Falsz. Pomijamy już tu pirackie zestawy, gdzie na 1 CD masz -naście gier, z powycinanymi audio-trackami, filmami, speechami, intrami... Ale nawet piracki CD, zawierający bajt po bajcie skopiowany oryginalny gry, różni się brakiem instrukcji, pudełka, gorszą szatą graficzną etc. Nie wspominając już o często niechlujnie crackowanych wersjach, które zawieszają się, nie mają części misji itp. Nie mówiąc o tym, że spora część takich gier to wykradzione alfa- i beta-wersje, często w znaczącym stopniu różniące się komfortem gry (i nie tylko) od produktów finalnych. Płacisz mniej, ale i dostajesz mniej! A potem piszecie listy „nie wiem jak zrobić to i to, w grze X”...

• Gra, którą chcę kupić jest dostępna w Polsce tylko w pirackiej wersji.

Gdyby w Polsce sprzedawano się więcej oryginałów, to nie wykluczamy, że i ta gra (i wiele innych) zostałaby sprowadzona na polski rynek, ponieważ dystrybutor wiedziałby, że robi na tym dobry interes. A tak... Sami na siebie kręcicie bicz!

• W moim mieście nie ma sklepów z grami (albo jest w nich niewielki wybór), więc jestem zmuszony kupować u piratów.

Są przecież firmy wysyłające gry pocztą... Ponadto co to za argument? Jak w pobliskim sklepie nie ma naszego ulubionego bezaalkoholowego ;) piwa, to mamy tym samym moralne prawo włączyć się do hurtowni czy browaru? Jak mówi Biblia: „szukajcie, a znajdziecie”. Nie zynicie z własnego lenistwa argumentu w dyskusji!

A jako moral...

(...) Kupiłem kilka takich [pirackich - red.] płyt, z których 3/4 przerywały. Gdy chciałem oddać i poprosić o zwrot pieniędzy, tego pana już nie było. Zdenarwowałem się, ponieważ wydałem dużo pieniędzy (...). Dało mi to drogą naukę. Nie kupujcie płyt u piratów!!! (...) Co mam zrobić? (...)

Dydek z Bydgoszczy

Ehemmm.... Zaprawdę powiadamy Ci: „idź i nie grzesz więcej!” ;)

Inne wybielacze

(...) Czemu regularnie „iksujecie” nazwy konkurencyjnych pism?

KaFar, Szczecinek

Wszelka reklama porównawcza, z podaniem nazwy konkurencyjnego produktu, jest w Polsce zakazana. (Stąd „inne wybielacze”, „zwykle proszki” itp. w reklamach w TV.) Nie możemy więc drukować nazw pism, gdy piszecie, że „XXX nie dorasta Wam do pięt” itp. (nawet gdy uważamy, że to szczerą prawdą ;)). Jeśli jednak nazwa pisma występuje w neutralnym kontekście (np. gdy ktoś pisał, że mamy ten sam problem z dziewczynami-czytelniczkami co Reset), to wtedy jak widać iksonowanie nie ma miejsca. I wiemy, wiemy, niektóre konkurencyjne pisma nie iksuja. Ale co z tego - taki jest dobry obyczaj i nie zamierzamy go zmieniać.

Cześć Maniacy!

Na początek pytanie do tej zmutowanej części redakcji - co robić, żeby się Macki nie plątały podczas grania?

My osobiście związujemy je na supelek, a dodatkowo przyciskamy je ogonem lub środkową parą odnoży. Pomaga! Inna sprawa, że mamy wtedy ciągłe problemy ze słuzem ściekającym z naszej szczękokozulek na klawiaturę.

(...) Statystycznie co trzecia dyskietka w moim napędzie A łapie błędy. Co robić?

Hm, albo wymień/napraw stację, albo zadziałaj bardziej subtelnie: odkładaj co trzecią dyskietkę na stosik, a potem odtwarzaj z niego dwie pierwsze, trzecią znowu odłóż na bok i tak w kółko. I dzięki temu żadna dyskietka nie będzie „co trzecia” i po problemie.

(...) Czy ocena Unreal jest oficjalną oceną całego zespołu redakcyjnego CDA?

Adolf z Poznania

Teoretycznie tak, bo 10-ki przyznajemy kolektywnie (tj. znaczącą większością głosów). Aczkolwiek parę markotnych osób twierdzi, że jednak powinno być 9/10...

Prezencik

(...) Wydrukujcie to, a będę sławniejszy od kolegi, który wygrał w Was mousepada z Earth 2140. Z góry dzięki!

Marcin Romanowicz z Tomaszowa Lub.

Święta za pasem, więc... nie ma sprawy. Niech to będzie nasz dodatkowy prezent (właściwy masz na CD:)) from CDA only for You. Zadowolniony? ;)

Tata i nudziarz

Kupuję Was już od lutego. Uważam, że ta gazeta ma świetną cenzurę wśród czytelników. (??? - redakcja) (...) U mnie w klasie każdy chłopak kupuje CDA, oprócz nudziarza Mirka. Nawet kilka dziewczyn Was kupuje. CDki są super, a szczególnie te pełne wersje. Mój tata nie lubi komputera, jednak pełna wersja Timeshocka przyciągnęła go do mego PC-ta. Prawie nie daje mi grać!

Mateusz (VI kl.) z Krakowa

Dwa apele: Mirku - popraw się! Prześtań przynudzać i kupuj CDA! ;). Tato - puść Mateusza do komputera, to jego zabawka! Dla tatusiów są przecież kolejki elektryczne i Playboye!

Jesteśmy asertywni!

Chcąc pominąć bezużyteczne marnowanie wkładu w długopisie nie wstąpię chciałbym przyłączyć się do wszystkich superlatyw, które padły już pod waszym adresem. Jednakże moje młode oko dostrzegło kilka rzeczy, na które inni nie zwrócili uwagi (...) rzeczy, które świadczą o waszej inteligencji (!!!). Asertywność (*), stanowczość + światopogląd, humor. Umiejętnym NIE potraficie odpowiedzieć na prośby lub uwagi czytelników jednocześnie nie zniechęcając ich do kupna Waszej gazety. W parze z asertywnością nierozłącznie kroczy humor, który jest równie wysrubowany, jak i subtelny. Przy okazji - nie zgadzam się ze stwierdzeniem jakoby brakowałyby go w Waszych odpowiedziach. Stanowczość + światopogląd, konkretniej myślę tu o Waszym stanowisku wobec piratów, podoba mi się i popieram je całkowicie. Jedyna kontrowersyjna sprawa (...) to zapowiedzi hitów, które mają jakoby ukazać się na Waszych CD. Obawiam się, że to tylko chwyt reklamowy (...) Cóż - obym się mylił (...) (W tym

miejsu podziękowania za Eastern Front). (...) PS. Omal zapomnielibym o cenie... Mimo wszystko 11/10.

Dominiak Czaplak, Łazy

Ciężko przeżyliśmy zarzuty, jakoby posiadamy inteligencję, subtelność i wysrubowane (pewnie tym śrubokrętem z widokiem na morze?) poczucie humoru etc. To nam zupełnie psuje z trudem wypracowywany ymydł. No ale skoro tak twierdzisz, przez grzeczność nie zaprzeczmy. Chcemy też zauważyć, że każda z zapowiedzianych wcześniej gier w pełnej wersji - ukazała się na CDkach. Niech to będzie odpowiedź na Twe wątpliwości. A przy okazji: toczyliśmy właśnie rozmowy na temat zakupu takich gier, że każda z nich przychyliła te wszystkie (razem wzięte), które zamieściliśmy do tej pory! Trzymajcie za nas kciuki!!! Jeśli wszystko dobrze pójdzie, to już wkrótce poznaacie szczegóły... i galy Wam zbieleją jak śnieg za oknem! A odnośnie pominiętego fragmentu listu - „namiar” Metropolisu jest przecież np. w stopce przy grze Reflux, w CDA 8/98. (*) - nie rozumiesz tego słowa? Zajrzyj do Słownika Wyrazów Obcych albo encyklopedii. W każdym razie to nie wyzwiisko. ;)

Pytania 2

1. Kiedy będę mógł kupić CDA na DVD? (...)

W momencie gdy DVD będzie w Polsce tak popularne jak teraz płyta CD-ROM... Czyli pewnie za 2-3 lata?

3. Chciałbym kiedyś doszukać się na płycie CDA jakiejś encyklopedii gier, w której będą zawarte wszystkie kody do najnowszych gier, i tych nie najnowszych też, solucje, tipsy, może i jakieś przykładowe demka?

Tego typu programy (tips-machine) pojawiają się od czasu do czasu w Bonusie na CD. Ponadto trwają prace nad CD-Actionowską wersją czegoś takiego. W planach jest też specjalny CD, na którym będą tylko i wyłącznie polskie solucje, tipsy, tips-machiny, trainery, patche, ciosy do nawalaneł itp. itd.

4. Dlaczego to czasopismo liczy tylko 125 strony - przecież mogłoby liczyć ze 165?

Pewnie, że mogłoby liczyć nawet 2999 i 1/3 str. - tylko pytanie: ile wtedy będzie kosztować? I ilu z Was będzie na nie stać? Ponadto „124 strony” to nie jest TYLKO. Czy znasz dużo polskich pism o podobnej tematyce, które mają więcej stron? Jesteśmy przecież sporo powyżej średniej krajowej... Zresztą stale przybywa nam stron, więc kto wie - może jeszcze w XX wieku osiągniemy taką objętość?

5. Zróbcie konkurs z nagrodą „spotkanie z Mr. Jedi”

Jack z Kazimierzy Wielkiej

Naszym zdaniem nagroda w konkursie powinna być atrakcją, a nie karą dla zwycięzcy.

Prenumerata

Pytanie: czy jest możliwa prenumerata zagraniczna (do Niemiec) i w jakiej cenie?

Norbert Klekalko, Nürnberg

Jak najbardziej, choć kosztuje o 100% więcej niż prenumerata krajowa.

Maluchy i Ople

(...) Wspomnieliście coś kiedyś (to a propos gier w pełnych wersjach) o rodzicach kupujących „maluchy” dla swoich dzieci zamiast nowych samochodów. No i właśnie, po co mi 10 maluchów skoro mogę mieć nowego Opla? Po prostu pełne wersje dawajcie rzadziej ale za to nowsze. A w międzyczasie dawajcie więcej dem. PS. Kiedy będzie recenzja Reah?

Pew, Wrocław

To nasze porównanie miało taki sens: „jak ci dają malucha za friko, to nie narzekaj, że chciałbyś Opla”. Zresztą teraz dajemy Ople (może nie?!?) - ludzie będą zaraz żądać Mercedesów... ;) A propos - po co Ci 5 nowych Opli? ;)). Serio: póki co dajemy co miesiąc dobre i w miarę świeże gierki, choć być może od czasu do czasu zrobimy krótką (1-miesięczną) przerwę po to, by zamieścić dema na obu CD. BTW: recenzja Reah była już ładnych parę miesięcy temu (CDA 6/98)... Sklerozka - czy też może kupujesz CDA od czasu do czasu? W obu wypadkach - wyrazi współczucia ;).

Girl's Kornerek

Cześć ludziska. Jesteście genialni (...) [Wiemy, wiemy ;) - red.] A teraz kilka próśb i pytań:

1. Zamieście solucję do Jacka Orlando i nie odsyłajcie mnie do Action Plusa.

Szkoda nam miejsca na dublowanie tych samych tekstów w kilku pismach. Ale może zamieścimy ją na CD, skoro Wam tak na niej zależy?

2. Zamieścić demko tej wspaniałej gry (...) Unreal.

Gdy tylko takowe się pojawi - i o ile w ogóle się pojawi... To już nie zależy od nas.

5. Powiększyć dział Bonus na CD.

Bonus 1 czy Bonus 2? Zresztą - postaramy się.

6. Dajcie na CD zdjęcie Mr Jedi. Plis. Chcę mieć jego mordkę na pulpicie. Koniecznie!!!

Wnioskujemy, że jesteś miłośniczką horrorów i wyjątkowo paskudnych zombies?

7. Można do Was pisać na dyskietkach, czy kartkach?

Wedle woli. Kartki są poręczniejsze, ale z kolei dyskietki eliminują jakże fascynujący proces wklepywania tekstu do komputera... Zresztą na dyskietkach trudno się pisać, długopis się ślizga ;).

PS. Mr Jedi - czy to prawda, że to Ty odpowiadasz na listy w gazetach PC Shareware i Kawaii? A tak w ogóle to kto czyta ten list?

Kaśka z Białegostoku

[Mr Jedi]: A co, nie widać tego po wyrafinowanych dowcipach i błyskotliwej głębi mych wynurzeń? [Smuggler]: Jedi po prostu zmonopolizował tę „działkę” naszej redakcyjnej roboty, tylko w CDA ja jeszcze stawiam bohaterki opór. A kto czyta ten list? Jak zawsze - Mac Abra. My umiemy tylko pisać...

Leee, bez instrukcji...

(...) **Zaniepokajaj mnie u Was jeden poważny fakt (...).** Po co do cholery dajecie gry typu Eastern Front, skoro nie dajecie do nich wystarczającego opisu. (...) **Piszecie bezczelnie „instrukcja tradycyjnie na CD”.** (...) **Instrukcja jest po angielsku (...)** nie znam tego języka. (...)

Wierny Gracz

Co Ci możemy odpowiedzieć? W miarę możliwości staramy się dawać jakieś polskie namiastki instrukcji, ale nie zawsze się to nam udaje, choć robimy co możemy. Natomiast nie możemy mieć do nas pretensji o to, że nie znasz angiłka. Użytkownik komputera tak czy siak powinien go znać, choćby po lebkach, i radzimy, abyś zaczął się go uczyć - to piekielnie opłacalna życiowa inwestycja. (A w ogóle to czemu nie wyglądamy jak Antonio Banderas?! Mamy o to do Ciebie wielkie pretensje ;)) Zresztą Eastern Front adresowany jest do ludzi lubiących strategię, a to taki zdolny naród, że ta gra to dla nich bułka z masłem, choćby bez polskiej, a nawet angielskiej, instrukcji. Nie rozumiemy też pretensji o stwierdzenie, iż instrukcja (angielska) jest na CD. Przecież nie kłamiemy...

Kolejne qrryq!

(...) **3. Coś ci powiem. Z ostatniego listu** [poświęconego piractwu - red.] **wnioskuje, że byłoby 100.001 arestowanych, jako że mój starszy brat jest gliną i pochwała to, co robię** [tj. kupowanie u piratów - red.].

No cóż, skoro polska policja popiera (choć nieformalnie) dokonywanie przestępstw - pora umierać... albo zmienić kraj zamieszkania na normalniejszy. :-(((

5. W piśmie XXX opisano Unreal jako świetną gralicznie, ale kiepską grywalnie szmirę, u Was wzniesiono ją pod niebiosa. (...) Co kraj, to obyczaj?

Co recenzent, to inny gust. Stąd obaj recenzenci mają tu rację ;). (Co ty chrzaniasz? Obaj nie mogą mieć tu jednocześnie racji! - Mr Jedi.) [Hmmm... i Ty masz tu rację ;)))] - Smuggler].

6. Z dziewczyn lubiących komputery znam tylko moją siostrę (Fatality).

QRRYQ

To i tak jesteś szczęśliwcem. Aha, my też lubimy komputery - najlepiej z maselkiem i odrobiną keczupu. Pychotka!

Pełne wersje - won!

(...) **Zrezygnujcie wreszcie z tych pełnych wersji. Szkoda miejsca i pieniędzy! Zamieszczając takie komercyjne wersje tylko zrażacie ludzi do oryginałów. Lepiej wydać coś raz w roku, a naprawdę EXTRA! (...)** Więcej sceny na CD! (...).

Wit

Prawdę powiedziawszy mówę nam odjęto z wrażeń. Czy mógłbyś uściślić czym różni się wersja komercyjna od komercyjnej i czemu nasze pełne wersje gier zrażają nabywców? Ponadto wydając jeden tytuł w roku (choćby to był Quake 467,75) zawsze trafimy na ileś tam tysięcy ludzi, którzy nie cierpią gier z danego gatunku i będą narzekać „nie dość, że raz w roku, to taki kit dajecie!”. Natomiast wydając z 10 gier na całym CD przez rok sprawiamy, że ogromna większość znajdzie wśród nich coś dla siebie. Ps. Twoje grafiki są w porządku, modki... no, tu musisz troszkę jeszcze poćwiczyć ;). A jeśli idzie o więcej sceny na CD - w PC Shareware od listopada do roku pojawia się zachodni stuff scenowy (i to produkcje, których nie znajdziesz na naszych kompaktach)!

Ciekawy

(...) **Ciekawi mnie jedna sprawa: ile ty masz lat, Smuggler, co?**

Ciekawy z Warszawy

Nie wiem, umiem liczyć tylko do 124.

Same baby!

(...) **Sierpień i baba na pudełku, wrzesień - i baba na pudełku...** [w październiku też baba na okładce CD, jakby ktoś pytał, a w listopadzie baba i facet ;) - red.] **Co to jest? Playboy? Zamiast dać Larę w seksownym ubranku...** (...)

Taki jeden ze Stalowej Woli

Hm - naszym, męskim, zdaniem lepiej dać screeny seksownych „bab” niż seksownych facetów, czyż nie? W związku z czym Lara na pewno się pojawi - gdy tylko będzie demko Tomb Raidera 3 (od razu informujemy, że nie wiemy KIEDY będzie i czy w ogóle będzie... ale jest to mocno prawdopodobne, że będzie i to wkrótce). A propos - w TR 3 Lara będzie miała nieco pomniejszone swoje... te, no, atuty (dwa) ;). Jak to mówią - Lara to bardzo wykształcona kobieta... szczególnie z przodu ;). Teraz odrobinę „zglupiej”. Ale i tak jest sexy, szkoda słów.

Cześć chłopaki i dziewczyny!

1. **Kto z was ma żonę (opcjonalnie dzieci)? A akwarium (z rybami lub bez)?**

Hm, prawdę powiedziawszy wśród ekipy redakcyjnej żony itp. dorobili się jeno Naczelnicy i Smugler (to w końcu luksus, który sporo kosztuje), ale już w składzie komputerowym i księgowości ilość kawalerów i panien jest raczej śladowa. Ponadto Mr Jedi posiada ryby, ale bez akwarium (wędzone). Aha - czyżyby pytanie o akwarium było aluzją do pewnego dowcipu? ;)

2. **Czy mogę wpaść do waszej redakcji i kupić sobie numer archiwalny? (...)**

Why not?

3. **Dajcie do kąciku „Na luzie” słowne polityczki Mr. Jediego i Smugglera!!! Gdy je czytam w Action - Redaction, to... szkoda gadać, coś wspaniałego!!!**

Sorry, ale większość z nich nie nadaje się do druku, nawet po wielokrotnym ocenianiu. ;)

4. **Nie skracajcie w ogóle tego listu!!! To sprawa honorowa!!!**

Michał (MBOSS) Kostuch, Wrocław

Kurdę, trzeba to było napisać na początku listu :-). A w ogóle - co to jest honor?

Masochista?

(...) **Wkur... mnie Wasze odpowiedzi w Action Redaction. Action Redaction powinno być większe.**

Max Damage

Czyli jak rozumiemy, lubisz gdy ktoś Cię wku...rza? Nie ma sprawy, my z kolei lubimy to robić. ;)

Niesubtelna krytyka

List „Subtelna krytyka” zainspirował pewnego osobnika z Krakowa, który nadesłał nam stek przekleństw i zwrotów na poziomie szamba (list wprawdzie podpisany był dwoma nazwiskami - ale ewidentnie był to ten sam charakter pisma). **Całość można streścić jako „jesteście, wy #\$\$%@, do du...” (przy czym było to wyrażone dużo bardziej dosadnie, w sposób który zapewne zachwyciłby panów nałogowo spożywających tzw. „dyktę”, Borygo czy inny spirytus metylowy - salicylowy). Czemu o tym piszemy? Chłopak bardzo się starał nas wkurzyć, więc niech wie, że list dotarł i został przeczytany (choć wywołał**

jedynie niesmak i politowanie dla autora). „Krytyk” **zażyczył sobie nawet, że „jeżeli tego nie opublikujecie to jesteście kut*** garbate”.** Powiemy tak - wolimy być tymi *** garbatymi (nawet obustronnie) niż zasmrodzić CDA kłoczonym odorem Twoich epitetów. **A jako poeta - cytaj z listu pewnego polskiego poety do krytyka: „Siedzę w toalecie i mam pana list przed sobą. Ale zaraz będę miał go pod sobą”. Uspokajamy jednak: nie wykorzystaliśmy Twojego listu nawet w ten sposób, obawiając się, że nabawimy się groźnych chorób. I jeszcze jedno: „rzygać” pisze się przez „rz” a nie „ż”, drogi krytyku. Nadmienimy jeszcze tylko, że nie mamy NIC przeciwko krytyce, wszelą pod warunkiem, że „krytyka” jest czymś więcej niż kilkudziesięcioma wyrazami zwykle pomijanymi w słownikach... Takie listy będą czytane, ale na pewno nie zostaną wydrukowane - a nawet (poza tym jednym przypadkiem) nie wspomnimy o nich na łamach CDA. Normalnych czytelników CDA przepraszamy za ten przykry zgrzyt w świątecznej edycji naszego kącika. ;)**

Pełne wersje

(...) **Chciałbym abyście zrobili jakąś listę pełnych wersji gier, które macie zamiar zamieścić w CDA. Dlaczego? Bo nie wiem czy dacie grę, którą mam lub mam zamiar sobie kupić. Może zepsujecie niespodziankę innym czytelnikom ale i tak wyjdzie to Wam na korzyść (...)**

Tomasz Łabędzki

Jest to trudne z dwóch przyczyn. Po pierwsze - takie „wyłożenie kart” jest trochę (z naszego punktu widzenia) nierozsądne, ponieważ odsyłamy nasze plany przed konkurencją. A tu obowiązują „wilcze prawa” i choć ucieczyłoby to czytelników, to... no sam rozumiesz. Tajemnica służbowa ;). Po drugie cały czas tocimy rozmowy na temat zakupu rozmaitych gier, więc taka lista szybko by się zdezaktualizowała, no i ślabijące listy „czemu jeszcze nie dacie gry X, skoro już ją macie” itp. Mówi się trudno - musicie pozostać w niepewności. Jedyne co możemy zdradzić, to tylko jaką grę wypuszczamy za miesiąc... i to, że będzie jeszcze dużo fajnych gier ;).

I jeszcze raz...

(...) **Zauważyłem, że wszystkie gry z kolekcji CDA są firmy Empire Interactive. Domyślam się, że (...) skoro wykupiście prawa do zamieszczania ich większej liczby, to na pewno dostalście je po niższej cenie. Więc nie wściekajcie ludziom kitu, że dostali jakieś superdrogie giery (...)**

Maciej Malara, Jelenia Góra

Troszkę tu namieszales, więc wyjaśniamy po kolei. Pierwsze giery rzeczywiście pochodziły z Empire Interactive, choć teraz przetrzuciliśmy się już na Infogrames a łada moment uderzymy z innej rury ;). Po drugie rzeczywiście, kupując kilka gier hurtem, uzyskaliśmy pewne obniżki - w hurcie zawsze jest taniej ;). Tyle tylko, że i tak kwota, za jaką nabyliśmy każdą z tych gier z osobna wystarczyłaby aby 4-osobowa rodzina mogła pożyczyć sobie przez rok (w Polsce) na poziomie wyższym od przeciętnego... Mówiąc krótko: tak czy siak są drogie jak jasna cholera! Ponadto ostatnio prezentowane przez nas giery kosztują w sklepach w granicach 60-100 zł. My nie piszemy, że dajemy Wam superdrogie giery - piszemy, że kupując CDA macie za darmo całkiem świeże jeszcze tytuły, za które inaczej musielibyście wybić dość sporo kasy w sklepie. Czy kłamiemy? Czy te oczy mogą kłamać?! ;)

Skąd taka xywa?

(...) **Czy xywka Smuggler pochodzi od nazwy alkoholu o takiej samej nazwie? (...)**

Simon, Wrocław

No masz, zdemaskowałeś mnie. Faktycznie whisky Old Smuggler to coś, co rzeczywiście bardzo cenię. Naturalnie jest to whisky bealkoholowa. ;) Zresztą mało brakowało, a nazywałbym się Johnnie Walker albo Jim Beam... ;).

Myśl miesiąca?

(...) **Oto moja propozycja: „nie ma głupich pytań, są tylko głupie odpowiedzi”.**

??? z ???

Doooprawdy? W takim razie: „czy jeśli stanę na torach i chwycę rękami przewody pod napięciem, to pojadę jak tramwaj?” ;)). I co Ty na to? ;)

Świąteczny duet:

Santa Smuggler & Mr Mikołajędi, czyli dwa renifery w zaprzęgu pewnego grubasa z siwą brodą



Alone in the Dark 3 2xCD

pełna wersja 124 strony!!!

CD-ACTION

Numer 11/98 (30) Listopad 1998

grające demo **CARMAGEDDON** CARPOCALYPSE NOW

101: The 101st Airborne in Normandy exclusive!

Quake II: Ground Zero, Creatures 2, 5th Element, Rage of Mages, Nightlong, Railroad Tycoon 2, Need for Speed 3, Dune 2000

pełna wersja!!!

ALONE IN THE DARK 3

Silver Shark



PRENUMERATA

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,96zł

sześć numerów 55,92zł

dwanaście numerów 111,84zł

numery archiwalne

..... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,96zł

sześć numerów 55,92zł

dwanaście numerów 111,84zł

numery archiwalne

..... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,96zł

sześć numerów 55,92zł

dwanaście numerów 111,84zł

numery archiwalne

..... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika **PC SHAREWARE**

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,96zł

sześć numerów 55,92zł

dwanaście numerów 111,84zł

numery archiwalne

..... podpis zamawiającego

Nasz NIP:

proszę o przesłanie faktury VAT.

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

..... Imię i nazwisko (czytelnie)

Auwy enlybzneld

**To już ostatnia szansa
na tańszą prenumeratę!!!**

Nasz kolejny prezent pod choinkę to CD-Action

**w cenie 9 zł 32 gr
za egzemplarz.**

**Taka okazja nie powtórzy się
już na pewno!!!**

Jeżeli teraz zamówisz prenumeratę, to:

- 3 egzemplarze CD-Action będą kosztować Cię 27 zł 98 gr
 - sześć „actionków” tylko 55 zł 92 gr
 - cały okrągły Nowy Rok z CD-Action spędzisz za jedyne 111 zł 84 gr
- Nowy Rok z CD-Action - 12 pełnych wersji głośnych gier za 111 zł 84 gr!!!**

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij **d r u k o w a n y m i** literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
 - Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i w rubryce „od miesiąca” zapisz słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć.
- UWAGA:** Wpłaty za prenumeratę należy dokonać pięć tygodni wcześniej. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Grudnia opłacamy najpóźniej w ostatnim tygodniu Października.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja. Pierwsza wysyłka nastąpi w ciągu 4 tygodni od daty otrzymania zamówienia.
1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość wraz z czasopiśmie.
 2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
 3. **NIE PRZYJMujemy ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.**

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np. 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- UWAGA:** Nie ma już numerów: 1,2/96 - 7, 8,9,10,12/97 oraz 1,2/98!!!
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
 - Ceny archiwalów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegór, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@trod.silvershark.com.pl

**Nie czekaj, aż podrożeje Prenumerata!
Zamów ją teraz!**

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie
złotych
groszy
jak wyżej

wpłatujący.....

Dokładny
adres.....

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
Zł.....
pobrano opłatę
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie
złotych
groszy
jak wyżej

wpłatujący.....

Dokładny
adres.....

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
Zł.....
pobrano opłatę
podpis przyjmującego.....



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
złotych
groszy
jak wyżej

wpłatujący.....

Dokładny
adres.....

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
Zł.....
pobrano opłatę
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie
złotych
groszy
jak wyżej

wpłatujący.....

Dokładny
adres.....

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
Zł.....
pobrano opłatę
podpis przyjmującego.....

Dołącz do Miras

Poszukujemy grafików 3D

pracujących w Character Studio™

Oferujemy możliwość pracy

w teamie tworzącym jedną

z najbardziej zaawansowanych

polskich gier na PC.

Szczegółowe informacje:

<http://www.silvershark.com.pl/slayoferta>

e-mail: gatherin@miramex.com.pl

a także:

(602) 876557 - Dawid Kliszewski

(602) 675026 - Sebastian Dragun

Kiwi Software s.c.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (601) 715118, fax (77) 341 2083
e-mail: gatherin@miramex.com.pl



POCZUJ POTĘGĘ DŹWIĘKU!

PROGRAM
W PEŁNI
PO POLSKU

STWÓRZ MUZYKĘ 3D!

- Acid
- Acid Jazz
- Ambient
- Blues
- Breathbeat
- Classic
- Class
- Dance
- Dream House
- Drum'n'bass
- Euro Dance
- Film Music
- Gon
- Hip-hop
- House
- Industrial Jungle
- Jazz
- Pop
- Rap
- Rave
- Rock
- Techno
- Techno-Rock
- Trance
- Trashfloor
- Trip Hop
- World Music



Pełna kontrola dźwięku w 3D
Do 64 niezależnych kanałów
Rozbudowany edytor perkusyjny
32 bitowy mikser próbek
Wykorzystuje Enviromental
Audio eXtention
Obsługa Midi

Kilkadziesiąt stylów muzycznych
Ponad 1000 próbek do wykorzystania,
a dzięki opcji TIMESTRECHING
możesz łączyć ze sobą
wszystkie dostępne style

3D Future Beat

STUDIO MUZYCZNE NOWEJ ERY

Aby uzyskać dodatkowe informacje zadzwoń: (062) 7372748



BIURO HANDLOWE:
ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wlkp.
tel. (062) 7372747
tel. (062) 7372748
fax (062) 7372749



www.techlandsoft.com